

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN BAHASA
LAMPUNG KELAS IV MI MUHAMMADIYAH
TANGKIT BATU NATAR**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**RAHMAWATI
NPM : 1511100248**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
TAHUN 1440 H / 2019 M**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN BAHASA
LAMPUNG KELAS IV MI MUHAMMADIYAH
TANGKIT BATU NATAR**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Pembimbing Akademik 1 : Drs. Sa'idy, M. Ag
Pembimbing Akademik II : Drs. Risgiyanto, M. Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
TAHUN 1440 H / 2019 M**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Lampung di MI Muhammadiyah Tangkit Batu Natar. Hal tersebut dapat dilihat dari data yang didapat saat melakukan pra penelitian dari 70 peserta didik hanya terdapat 26 peserta didik yang lulus nilai KKM. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *flash card* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Lampung kelas IV MI Muhammadiyah Tangkit Batu Natar”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar bahasa Lampung peserta didik kelas IV MI Muhammadiyah Tangkit Batu Natar. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Quasi Experimental* dan desain yang digunakan yaitu *non equivalent control group desain*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik acak. Sampel yang terpilih dalam penelitian ini adalah kelas IV B sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *flash card* sedangkan kelas kontrol yang terpilih kelas IV C menggunakan media gambar. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan dokumentasi dan dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis (Uji-t). Berdasarkan analisis dan pengolahan data menggunakan uji hipotesis (Uji-t), diperoleh $T_{hitung} = 2,648661262$ dan $T_{tabel} = 2,014103359$ dengan taraf signifikansi 0,5%. Karena $T_{hitung} > T_{tabel}$, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, hal ini berarti terdapat pengaruh media *flash card* terhadap hasil belajar Bahasa Lampung peserta didik kelas IV di MI Muhammadiyah Tangkit Batu Natar.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *FLASH CARD*
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA LAMPUNG KELAS IV MI
MUHAMMADIYAH TANGKIT BATU NATAR.**

**Nama : Rahmawati
NPM : 1511100248
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

**Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

**Drs. Sa'idy, M.Ag
NIP. 196603101994031007**

Pembimbing II

**Drs. Risgiyanto, M. Pd
NIP. 196810181999031001**

**Mengetahui
Ketua Prodi PGMI**

**Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002**



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukaramo Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FLASH CARD TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN BAHASA LAMPUNG KELAS IV MI MUHAMMADIYAH TANGKIT BATU NATAR. Disusun oleh: RAHMAWATI, NPM. 1511100248, Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, telah diujikan dalam sidang munaqasyah pada Hari/Tanggal: Kamis, 22 Agustus 2019, pada pukul 10.00-12.00 WIB, tempat: Ruang Sidang PGMI.

TIM MUNAQASYAH

Ketua

: Syofnidah Ifrianti, M.Pd


(.....)

Sekretaris

: Yudesta Erfayliana, M.Pd


(.....)

Penguji Utama

: Dra. Nurhasanah Leni, M. Hum


(.....)

Penguji Pendamping I

: Drs. Sa'idy, M.Ag


(.....)

Penguji Pendamping II

: Drs. Risgiyanto, M. Pd


(.....)

**Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



Prof. Dr. H. Nurva Diana, M.Pd

NIP. 196408281988032002

MOTTO

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ
مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ
وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ

Artinya: “Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia.”(Ar-Rad:11)¹



PERSEMBAHAN

¹At-Tanzil AlQuran dan Terjemahnya Jus 1 s/d 30 (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2016), h. 487.

Dengan mengharapkan ridho Allah SWT. saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tuaku, Ayahanda Abdul Hamid (Alm) dan Ibunda Asiah, yang telah mencurahkan kasih sayang dan juga jerih payah atas segalanya. Semoga semua bernilai ibadah dihadapan Allah SWT. Aamiin.
2. Kakakku M. Agus Supriadi, yang senantiasa mendukung dan memotivasi, semoga kita dapat membuat orang tua kita tersenyum bahagia.
3. Almamater Kebanggaan UIN Raden Intan Lampung.



RIWAYAT HIDUP

Rahmawati, lahir di Muara Putih Natar, Lampung Selatan pada tanggal 16 Maret 1996, merupakan anak kedua dari dua bersaudara, dari Ayahanda Abdul Hamid (Alm) dan Ibunda Asiah, seorang ibu yang sangat luar biasa.

Pendidikan dimulai dari MI Muhammadiyah Tangkit Batu Natar pada tahun 2009 kemudian penulis melanjutkan pendidikan di Madrasah Tsanawiyah Tangkit Batu Natar dan lulus pada tahun 2012. Penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Natar kemudian pada tahun 2015 melanjutkan ke Perguruan Tinggi UIN Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT. Yang senantiasa melimpahkan rahmat serta dihayat-Nya kepada kita. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Berkat petunjuk dari Allah SWT. penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Lampung kelas IV MI Muhammadiyah Tangkit Batu Natar”.

Selama penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapatkan saran, bimbingan, dorongan, serta keterangan-keterangan dari berbagai pihak yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur menggunakan materi, namun dapat membukakan mata penulis bahwa sesungguhnya pengalaman dan pengetahuan tersebut adalah guru terbaik bagi penulis. Maka dari itu, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini, rasa hormat dan terimakasih penulis sampaikan kepada :

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M,Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Syofnidah Ifrianti, M. Pd. Selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

3. Hidayah, M. Pd selaku sekretaris jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
4. Drs. Sa'idy, M. Ag selaku pembimbing I yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi.
5. Drs. Risgiyanto, M. Pd selaku pembimbing II yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi.
6. Perpustakaan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
7. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Tangkit Batu Natar, yaitu Bapak Solekhan, S. Ag, Ibu Siti Aisah, S. Pd. I guru mata pelajaran Bahasa Lampung, serta peserta didik kelas IV yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
8. Sahabat-sahabat terbaikku yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman seperjuangan PGMI D angkatan 2015 yang telah memotivasi.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penyusunan skripsi.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis, pembaca, institusi pendidikan, dan masyarakat luas.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Bandar Lampung, Agustus 2019
Penulis

Rahmawati
1511100248

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumuan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori	
1. Media Pembelajaran.....	10
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
b. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	12
c. Fungsi Media Pembelajaran.....	13
d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	14
e. Jenis Media Pembelajaran.....	15
f. Prosedur Pemilihan Media	16

2. Media <i>Flashcard</i>	16
a. Pengertian Media <i>Flash card</i>	16
b. Cara Pembuatan Media <i>Flash card</i>	18
c. Jenis Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Flash card</i>	19
d. Langkah-langkah Penggunaan Media <i>Flash card</i>	20
3. Hasil Belajar	21
a. Pengertian Hasil Belajar	21
b. Jenis-Jenis Hasil Belajar	23
c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	24
d. Pengukuran Hasil Belajar Aspek Kognitif	25
4. Pembelajaran Bahasa Lampung/Muatan Lokal	26
a. Sejarah Lampung	26
b. Pengertian Bahasa Lampung dalam Kegiatan Pembelajaran	27
c. Tujuan Pembelajaran Bahasa Lampung	28
d. Materi Bahasa Lampung	29
B. Kerangka Berpikir	32
C. Hasil Penelitian Yang Relevan	33
D. Hipotesis Tindakan	35

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian	37
B. Tempat, Subjek, dan Waktu Penelitian	39
C. Variabel Penelitian	40
D. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel	40
E. Prosedur Penelitian	42
F. Teknik Pengumpulan Data	44
G. Instrumen Penelitian	46
H. Uji Coba Instrumen Penelitian	46
1. Uji Validitas	47
2. Uji Reliabilitas	48
3. Uji Tingkat Kesukaran	49
4. Uji Daya Pembeda	50

I. Uji Analisis Data	51
1. Uji Normalitas	51
2. Uji Homogenitas	51
3. Uji Hipotesis.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Uji Coba Instrumen	54
1. Uji Validitas.....	54
2. Uji Reliabilitas.....	57
3. Uji Tingkat Kesukaran	58
4. Uji Daya Pembeda.....	61
5. Kesimpulan Hasil Uji Coba Instrumen.....	64
B. Hasil Analisis Uji Prasyarat	64
1. Uji Normalitas	64
2. Uji Homogenitas.....	65
3. Uji Hipotesis (Uji-t).....	66
C. Pembahasan.....	66
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	69
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1	Nilai Ulangan Harian Bahasa Lampung Peserta Didik Kelas IV MI Muhammadiyah Tangkit Batu Natar 4
Tabel 2	Huruf Induk Aksara Lampung 31
Tabel 3	Anak Huruf Aksara Lampung..... 31
Tabel 4	Desain <i>Non Equivalent Control Group</i> 38
Tabel 5	Distribusi Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Tangkit Batu 41
Tabel 6	Ketentuan Uji Validitas..... 46
Tabel 7	Ketentuan Uji Reliabilitas 48
Tabel 8	Klasifikasi Uji Reliabilitas 49
Tabel 9	Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal..... 49
Tabel 10	Klasifikasi Daya Pembeda 50
Tabel 11	Validitas Item Butir Soal <i>Pretest</i> 54
Tabel 12	Validitas Item Butir Soal <i>Posttest</i> 56
Tabel 13	Hasil Uji Reliabilitas <i>Pretest</i> 57
Tabel 14	Hasil Uji Reliabilitas <i>Posttest</i> 57
Tabel 15	Analisis Tingkat Kesukaran Item Soal <i>Pretest</i> 58
Tabel 16	Analisis Tingkat Kesukaran Item Soal <i>Posttest</i> 59
Tabel 17	Analisis Uji Daya Pembeda Butir Soal <i>Pretest</i> 61
Tabel 18	Analisis Uji Daya Pembeda Butir Soal <i>Posttest</i> 62
Tabel 19	Hasil Uji Normalitas Kelas <i>Pretest</i> 64
Tabel 20	Hasil Uji Normalitas Kelas <i>Posttest</i> 64
Tabel 21	Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> 65
Tabel 22	Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> 65
Tabel 23	Hasil Uji Hipotesis Nilai Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 66

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1 Bagan Kerangka Berpikir.....	32
Gambar 2 Prosedur penelitian.....	42



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Profil MI Muhammadiyah Tangkit Batu Natar	73
Lampiran 2	Nama Peserta Uji Coba Instrumen	78
Lampiran 3	Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	79
Lampiran 4	Uji Validitas Soal <i>Pretest</i>	80
Lampiran 5	Uji Reliabilitas Soal <i>Pretest</i>	81
Lampiran 6	Uji Tingkat Kesukaran Soal <i>Pretest</i>	82
Lampiran 7	Uji Daya Beda Soal <i>Pretest</i>	83
Lampiran 8	Uji Validitas Soal <i>Posttest</i>	84
Lampiran 9	Uji Reliabilitas Soal <i>Posttest</i>	85
Lampiran 10	Uji Tingkat Kesukaran Soal <i>Posttest</i>	86
Lampiran 11	Uji Daya Beda Soal <i>Posttest</i>	87
Lampiran 12	Kisi-Kisi Soal Uji Coba <i>Pretest</i>	88
Lampiran 13	Kisi-Kisi Soal Uji Coba <i>Posttest</i>	89
Lampiran 14	Soal Uji Coba <i>Pretest</i>	90
Lampiran 15	Soal Uji Coba <i>Posttest</i>	97
Lampiran 16	Kunci Jawaban Soal Uji Coba <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	104
Lampiran 17	Soal <i>Pretest</i>	105
Lampiran 18	Soal <i>Posttest</i>	111
Lampiran 19	Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik Kelas Eksperimen	117
Lampiran 20	Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik Kelas Kontrol	118
Lampiran 21	Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	119
Lampiran 22	Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	120
Lampiran 23	Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	121
Lampiran 24	Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	122
Lampiran 25	Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	123
Lampiran 26	Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	124
Lampiran 27	Uji Hipotesis (Uji-t)	125

Lampiran 28	Silabus Pembelajaran.....	126
Lampiran 29	Rpp Kelas Eksperimen	130
Lampiran 30	Rpp Kelas Kontrol	142
Lampiran 31	Pedoman Wawancara	154
Lampiran 32	Daftar Nilai Ulangan Harian Bahasa Lampung kelas IV	155
Lampiran 33	Dokumentasi Penelitian	158
Lampiran 34	Surat Menyurat	



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan. Pada dasarnya pendidikan adalah cara untuk memberikan pengetahuan. Peraturan per-Undang-Undangan No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan, akhlak mulia, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang dimiliki dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹

Begitu pentingnya peranan pendidikan untuk kelangsungan hidup manusia, Allah SWT. juga telah memperingatkan agar manusia mencari ilmu pengetahuan, seperti firman Allah, dalam Q.S. At-Taubah Ayat 122 yang berbunyi:

﴿وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ﴾

Artinya : *Tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya.*² (Q.S. At-Taubah: 122)

Berdasarkan ayat diatas maka dapat disimpulkan bahwa Allah SWT menerangkan bahwa tidak perlu semua orang mukmin berangkat ke medan perang, apabila peperangan itu dapat dilakukan oleh sebagian kaum muslimin saja. Tetapi harus ada pembagian tugas dalam masyarakat, sebagian berangkat ke

¹Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Bandung : Kencana, 2013), h. 2.

²*At-Tanzil "Al-Qur'an dan Terjemahnya Jus 1 s/d 30* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2016), h. 400.

medan perang dan sebagian lagi mencari ilmu. Itu artinya, pengetahuan adalah sesuatu yang sangat penting bagi kehidupan manusia baik di dunia maupun akhirat.

Belajar merupakan suatu proses yang terjadi terus-menerus pada diri setiap individu sepanjang hayatnya.³ Proses pembelajaran tersebut terjadi karena adanya hubungan antara manusia dengan lingkungan sekitar. Belajar dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Hasil dari belajar itu sendiri yakni adanya perubahan tingkah laku pada diri seseorang, baik dalam bidang pengetahuan, sikap, dan juga keterampilan. Proses belajar mengajar memiliki sub-sub yang saling berkaitan dan mempengaruhi antara satu sama lain. Apabila terdapat sub yang tidak berinteraksi dengan baik maka tujuan pendidikan akan sulit tercapai. Agar dapat tercapainya tujuan pendidikan, maka sudah seharusnya dalam proses pembelajaran, pendidik harus dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan adanya pendidikan, maka suatu bangsa bisa menjadi bangsa yang hebat, kuat, dan berkualitas.

Pada tingkat Sekolah Dasar ada banyak mata pelajaran yang diajarkan, yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, Kewarganegaraan, Penjaskes, Agama, dan beberapa pelajaran lain yaitu muatan lokal sesuai dengan kebijakan sekolah masing-masing. Adapun beberapa mata pelajaran muatan lokal yang terdapat di Lampung, terdapat mata pelajaran Bahasa Lampung yang tidak dapat dipandang sebelah mata dalam pengajarannya di Sekolah Dasar, khususnya di sekolah daerah Lampung. Bahasa Lampung pada kenyataannya kini dalam pemakaiannya

³Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 1

sudah sangat jarang, yaitu hanya digunakan di lingkungan penduduk asli dan pada upacara adat saja. Masyarakat Lampung yang tinggal diperkotaan lebih tertarik menggunakan bahasa nasional daripada menggunakan bahasa daerah. Selain bahasa, salah satu kekayaan budaya Lampung yang mulai hilang yaitu aksara Lampung yang kini penggunaannya pun sangat terbatas.

Upaya pemerintah untuk menghidupkan kembali bahasa daerah telah tertuang dalam Peraturan Gubernur Nomer 39 Tahun 2014 bahwa sekolah wajib Bahasa Lampung, pembelajaran Bahasa Lampung sebagai mata pelajaran wajib yang masuk dalam muatan lokal (mulok).⁴ Melalui pembelajaran muatan lokal Bahasa Lampung di Sekolah Dasar, diharapkan peserta didik dapat belajar tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan budaya Lampung sehingga dapat menumbuhkan cinta kebudayaan daerah serta menjaga agar kebudayaan yang ada tetap terjaga.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik mata pelajaran Bahasa Lampung di MI Muhammadiyah Tangkit Batu Natar, dapat diketahui dalam pelaksanaan pembelajaran beliau menggunakan metode ceramah dan tanya jawab serta beliau hanya menggunakan media terbatas yang ada disekitar kelas seperti spidol dan papan tulis saja.⁵ Hasil observasi yang dilakukan peneliti kepada peserta didik Kelas IV di MI Muhammadiyah Tangkit Batu Natar, dapat diketahui bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Lampung dikarenakan pembelajaran tersebut merupakan pelajaran yang cukup sulit dan banyak menghafal serta kurangnya kreatifitas pendidik saat mengajar seperti

⁴Arifa Mega Putri, *Buku Ajar Bahasa Lampung* (Bandar Lampung: An-Nuur Press), h. 29.

⁵Siti Aisah, Guru Bahasa Lampung Kelas IV, MI Muhammadiyah Tangkit Batu Natar, Sabtu, 13 September 2018.

penggunaan metode belajar yang hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab serta penggunaan media yang terbatas disekitar kelas. Kegiatan pembelajaran didalam kelas peserta didik diarahkan kepada kemampuan untuk menghafal informasi, tidak adanya media yang variatif membuat peserta didik hanya mendengarkan dan menulis materi (*Teacher Centtered*). Hal tersebut membuat peserta didik cepat bosan karena tidak ikut berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dan berpengaruh dengan rendahnya hasil belajar peserta didik.⁶ Hal itu juga yang menjadi alasan memilih peserta didik kelas IV sebagai subjek dalam penelitian ini karena ditemukan permasalahan yaitu hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Lampung masih rendah. Pernyataan ini diperkuat dengan data hasil belajar peserta didik yang disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1
Nilai Ulangan Harian Bahasa Lampung Peserta Didik Kelas IV MI
Muhammadiyah Tangkit Batu Natar⁷

No	KKM	Kriteria Ketuntasan	Jumlah Siswa			Jumlah Siswa	Presentase (%)
			IV A	IV B	IV C		
1	≥ 65	Tuntas	11	7	8	26	37 %
2	< 65	Tidak Tuntas	12	20	12	44	63 %
Jumlah			70 Siswa				100 %

⁶Hasil Observasi di Kelas IV, MI Muhammadiyah Tangkit Batu Natar, Sabtu, 15 September 2018, Jam 08-10 WIB.

⁷Hasil Data Sekolah, Dokumentasi Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran Bahasa Lampung Kelas IV MI Muhammadiyah, MI Muhammadiyah Tangkit Batu Natar, Sabtu, 15 September 2018.

Data tersebut menunjukkan bahwa tingkat pemahaman peserta didik pada mata pelajaran bahasa Lampung masih tergolong rendah, yang ditunjukkan dengan jumlah persentase hasil ketuntasan peserta didik lebih kecil dari persentase hasil yang belum tuntas. Terdapat 26 peserta didik yang lulus standar KKM yang telah ditetapkan atau sebanyak 37%, itu berarti sebanyak 44 peserta didik atau 63% peserta didik yang masih belum lulus standar KKM yang ada.

Keberhasilan dan kualitas pembelajaran dipengaruhi oleh ketepatan pendidik dalam memilih dan menggunakan model dan juga media belajar yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Upaya mencapai keberhasilan dalam pembelajaran Bahasa Lampung, pendidik harus dapat mengembangkan segala potensi dan kreativitas peserta didik secara optimal dikarenakan peserta didik mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Perbaikan hasil belajar tersebut dapat diatasi dengan berbagai model, pendekatan, media, strategi, dan teknik pembelajaran yang dapat dilaksanakan pada setiap proses pembelajaran di setiap jenjang pendidikan khususnya tingkat Sekolah Dasar. Salah satu cara yang dapat diterapkan guna menciptakan cara belajar anak yang aktif dan menyenangkan maka pendidik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran yang variatif. Apalagi dalam materi aksara Lampung yang terdiri dari banyak simbol-simbol aksara dan bahasa daerah Lampung yang terbagi menjadi dua dialek yang dapat membuat peserta didik kesulitan untuk memahaminya. Penggunaan alat bantu berupa media yang tepat, hal tersebut dapat mendorong peserta didik supaya lebih aktif mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar menjadi lebih optimal.

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh peserta didik berupa angka atau skor setelah menyelesaikan tes yang diberikan, untuk mengetahui tercapainya tujuan pembelajaran maka pendidik dapat melihat hasil belajar peserta didik serta dapat digunakan sebagai patokan atau tolak ukur untuk mengembangkan keterampilan dalam proses pembelajaran.⁸ Media adalah segala yang berkaitan dengan *software* (perangkat lunak) maupun *hardware* (perangkat keras) yang berfungsi sebagai alat penyampaian isi materi pelajaran yang berguna untuk menstimulus peserta didik agar dapat menarik perhatian dan minat peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif.⁹ Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima dapat berupa peralatan atau benda yang bersifat fisik, yang mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.¹⁰ Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Lampung yaitu media *flash card*. Media *flash card* adalah media yang biasanya berisi kata-kata, gambar atau kombinasnya dan dapat digunakan untuk mengembangkan pembendaharaan kata dalam pelajaran bahasa pada umumnya dan pada bahasa asing khususnya.¹¹ Media *flash card* merupakan media kartu yang berisi gambar, tulisan yang dapat dibuat sebagai permainan kartu sehingga sangat memungkinkan siswa tertarik untuk memahami materi yang

⁸M. Yusuf T, Mutmainnah Amin, "Pengaruh Mind Map dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa". *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 1 No. 1 (Juni 2016), h. 87.

⁹Ni Luh Made Setiawati, Nyoman Dantes, I Made Candiasa, "Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VI SDLBB Negeri Tabanan". *Jurnal Universitas Ganesha Singaraja*, Vol. 5 No. 1 (Januari 2015), h. 4.

¹⁰Hasan Sastra Negara, "Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 1 No. 2 (Desember 2014), h. 253.

¹¹ *Ibid*, h. 4

disampaikan. Dengan adanya media *flash card* siswa dapat belajar sambil bermain dan akan membuat peserta didik lebih giat dalam belajar. Penggunaan media *flash card* diharapkan dapat membantu peserta didik memotivasi peserta didik sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar (ranah kognitif) Bahasa Lampung peserta didik.

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Lampung Kelas IV MI Muhammadiyah Tangkit Batu Natar**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat di identifikasikan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Penggunaan media dalam proses pembelajaran Bahasa Lampung kurang bervariasi.
2. Kurang aktifnya peserta didik dalam proses belajar Bahasa Lampung.
3. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Lampung tergolong rendah, yang ditunjukkan oleh ketidak tercapainya KKM.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis memfokuskan batasan masalah yaitu:

1. Penggunaan media *flash card* dalam proses pembelajaran Bahasa Lampung peserta didik kelas IV MI Muhammadiyah Tangkit Batu Natar.
2. Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Lampung kelas IV MI Muhammadiyah Tangkit Batu Natar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah serta batasan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *flash card* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Lampung kelas IV MI Muhammadiyah Tangkit Batu Natar?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran Bahasa Lampung terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Lampung kelas IV MI Muhammadiyah Tangkit Batu Natar.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, diharapkan hasil dari penelitian dapat dijadikan bahan masukan bagi program pendidikan Bahasa Lampung, diantara nya yaitu:

1. Manfaat bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi sekolah terutama pendidik dalam memilih media pembelajaran.

2. Manfaat bagi Pendidik

Sebagai acuan serta bahan pertimbangan bagi pendidik mengenai variasi media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Manfaat bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dalam bidang pendidikan dan pendekatan pembelajaran yang akan menjadi bekal untuk diaplikasikan dalam kehidupan nyata setelah menyelesaikan study nya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Asal kata media berasal dari bahasa Latin, asal kata *medius* yang berarti “tengah”, ‘pengantar’ atau ‘perantara’. Dalam bahasa Arab, media yaitu perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Gerlach dan Ely mengemukakan media apabila dilihat secara garis besar dapat berupa materi, manusia, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi, tenaga pendidik, buku, dan lingkungan sekolah adalah media. Secara lebih khusus, dalam proses belajar mengajar media cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹²

Menurut Arif Sadirman dkk, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.¹³ Menurut Rossi dan Breidle, media pembelajaran adalah bahan atau alat yang dapat dimanfaatkan guna mencapai tujuan pendidikan contohnya seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.¹⁴ Media itu sendiri sebagai alat komunikasi yang berfungsi untuk mengefektifkan proses

¹² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 3.

¹³ Muklis Anwar, *Buku Pembelajaran Ppkn* (Semarang: Wisma Putra, 2016), h. 25.

¹⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2013), h. 163.

pembelajaran.¹⁵ Penerapan media belajar sangat berpengaruh karena dapat mempermudah peserta didik untuk menangkap dan memahami materi yang disampaikan pendidik. Melalui penerapan media pembelajaran juga diharapkan bisa meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan kemudian dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar peserta didik.¹⁶ Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar terdapat pada Al-Qur'an Surah Al-Alaq ayat 1-5 yang berbunyi:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ ٣
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Artinya: *Bacalah, dengan nama Tuhanmu Dzat yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam. Dia mengajar manusia sesuatu yang tidak diketahui.* (Q.S. Al-Alaq ayat 1-5).¹⁷

Ayat tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media tidak hanya pada zaman sekarang saja, tetapi sudah sejak zaman Nabi Muhammad SAW juga sudah diterapkan. Hal ini dapat dilihat dari kata “*bilqalam*” yang ada pada ayat diatas, yang memiliki arti “dengan perantara kalam” maksud ayat tersebut adalah Allah memerintahkan kepada Nabi untuk menggunakan perantara kalam (baca-tulis) dalam mengajarkan manusia.

¹⁵Sohibun dan Filza Yuliana Ade, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive” (Jurnal Tadris: Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, Vol. 02 Tahun 2017), h. 121.

¹⁶Hasan Sastra Negara, “Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)” (Jurnal Terampil: Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Vol. 1 No. 2 Tahun 2014), h. 253.

¹⁷At-Tanzil “Al-Qur'an dan Terjemahnya Jus 1 s/d 30 (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2016), h. 479.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan sebagai perantara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan guru, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Tiga cirri-ciri media yang merupakan petunjuk mengapa perlunya menggunakan media serta apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin pendidik kurang efisien jika melakukannya tanpa media seperti yang dikemukakan oleh Gerlach & Ely sebagai berikut.

- 1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*), Kemampuan media dalam merekam, menyimpan, merekonstruksi dan melestarikan suatu peristiwa. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket computer, dan film.
- 2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*), ciri manipulatif dari media memungkinkan adanya transformasi suatu kejadian yang memakan waktu sehari-hari sehingga dapat ditampilkan dalam waktu 2 atau 3 menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording* dengan mengambil bagian terpenting saja.
- 3) Ciri Distributif (*Distributive Property*), Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransfortasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.¹⁸

¹⁸ Azhar Arsyad, *Op. Cit.*, h. 15-17.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, hadirnya media sangat diperlukan, sebab mempunyai peranan besar yang berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini, dikarenakan belajar tidak selamanya hanya bersentuhan dengan hal-hal yang konkret, baik dalam konsep maupun faktanya.¹⁹ Media memiliki empat fungsi khususnya media visual, antara lain::

- 1) *Fungsi atensi*, media visual merupakan pokok, artinya media dapat menarik perhatian peserta didik untuk berfokus terhadap materi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Pada awal pelajaran sering terjadi peserta didik tidak terlalu berminat dalam proses belajar dikarenakan merupakan salah satu pelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik sehingga tidak memperhatikan. Media visual (gambar), khususnya gambar yang diproyesikan melalui *overhead projector* dapat menenangkan dan menarik perhatian peserta didik dalam pelajaran yang akan diterima. Hal tersebut memungkinkan peserta didik dapat materi pelajaran semakin besar.
- 2) *Fungsi afektif*, keberhasilan media visual bisa diketahui dari semangat belajar peserta didik dalam proses belajar mengajar teks yang bergambar. Gambar visual berfungsi menggugah emosi dan semangat belajar peserta didik.
- 3) *Fungsi kognitif*, dari temuan penelitian yang telah ada, fungsi media visual atau gambar dapat memudahkan peserta didik dalam memahami serta mengingat informasi yang terkandung dalam gambar.
- 4) *Fungsi kompensatoris*, media visual membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk menyerap informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dalam hal ini, fungsi media pembelajaran yaitu untuk memudahkan peserta didik yang lambat dalam menerima dan menyerap materi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.²⁰

¹⁹Ihsana El Khuluqo, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), h. 144.

²⁰Azhar Arsyad, *Op. Cit.* h. 20-21.

Berdasarkan beberapa fungsi media diatas, media mempunyai beberapa nilai praktis antara lain: a) media mengatasi keterbatasan perbedaan pengalaman dari peserta didik b) media berfungsi mengatasi ruang kelas c) penggunaan media memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara lingkungan dengan peserta didik d) menghasilkan keseragaman hasil pengamatan e) menanamkan konsep yang benar, nyata, dan tepat f) membangkitkan semangat, motivasi dan menstimulus peserta didik untuk giat belajar g) membangkitkan minat baru h) mengontrol kecepatan belajar peserta didik i) media memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak.²¹

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan.
- 4) Guru terampil dalam menggunakannya.
- 5) Pengelompokkan sasaran.
- 6) Memperhatikan mutu teknis.²²

Berdasarkan beberapa kriteria tersebut bertujuan agar dalam membuat sebuah media yang menarik dan bermanfaat bagi penggunanya. Untuk itu, dalam penelitian pengaruh penggunaan media *flash card* ini harus memperhatikan beberapa kriteria tersebut serta disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas IV MI.

²¹Wina Sanjaya, *Op. Cit.* h. 171.

²²Azhar Arsyad, *Op. Cit.* h. 76.

e. Jenis Media Pembelajaran

Allen membagi media kedalam 9 kelompok media, yaitu 1) visual diam, 2) film, 3) televisi, 4) objek tiga dimensi, 5) rekaman, 6) pelajaran terprogram, 7) demonstrasi, 8) sajian lisan 9) dan buku teks cetak. Disamping mengklasifikasikan media, Allen juga mengaitkan antara jenis media pembelajaran dengan tujuan pengajaran yang akan dicapai. Allen melihat bahwa media tertentu memiliki kelebihan untuk tujuan belajar tertentu, tetapi lemah untuk tujuan belajar yang lain. Allen mengungkapkan terdapat 6 tujuan belajar, yaitu 1) info faktual, 2) pengenalan visual, 3) prinsip dan konsep, 4) prosedur, 5) keterampilan, dan 6) sikap.²³

Jenis media dibagi menjadi dua kategori luas yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir sebagai berikut:

1) Media Tradisional

- a) Visual diam diproyeksikan; contohnya berupa proyeksi *overhead, slides, filmstrips*.
- b) Visual tidak diproyeksikan: seperti gambar, grafik, diagram, poster, foto, charts, dan papan info.
- c) Media audio: rekaman piringan, pita, dan kaset.
- d) Penyajian Multimedia: seperti tape dan *multi image*.
- e) Visual dinamis diproyeksikan : seperti film, tv dan video.
- f) Media cetak: contohnya buku teks, modul, dan majalah ilmiah.
- g) Permainan: seperti teka-teki, simulasi, dan permainan papan.
- h) Media realita : seperti manipulatif (peta atau boneka).

2) Pilihan media teknologi mutakhir

- a) Media berbasis telekomunikasi: seperti telekonferensi, kuliah jarak jauh
- b) Media berbasis mikroprosesor: seperti permainan computer.²⁴

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan pada penelitian ini adalah media tradisional yaitu media visual diam tak diproyeksikan berupa media *flash card*.

²³Chusnul Chotimah, Muhammad Fathurohman, *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018), h. 318.

²⁴Azhar Arsyad, *Op. Cit.* h. 36.

f. Prosedur Pemilihan Media

Agar tujuan dari penggunaan suatu media tepat sasaran, ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran yang tepat, yaitu:

- 1) Sesuai dengan tujuan belajar yang hendak dicapai guru.
- 2) Tepat untuk mendukung isi materi pelajaran
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakan media
- 5) Keefektifan dalam pengelompokan sasaran
- 6) Mutu teknis dari suatu media
- 7) Kemudahan untuk mendapatkan maupun dalam membuat media.

2. Media Flash Card

a. Pengertian Media Flash Card

Flash card merupakan semacam kartu pengingat atau atau kartu yang diperlihatkan sekilas kepada peserta didik. Menurut Alamsyah Said dan Andi “*flash card* (bahasa Inggris) adalah kartu pelajaran”.²⁵ Menurut Basuki Wibawa dan Farida Mukti dalam (Nurjannah) media *flash card* adalah media yang biasanya berisi kata, gambar, atau kombinasinya yang berfungsi sebagai alat pembendaharaan kata dalam pelajaran bahasa pada umumnya dan bahasa asing pada khususnya.²⁶

²⁵Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelegences* (Jakarta: Kencana, 2015), h. 211.

²⁶Nurjannah, “Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosa Kata Melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas II SDN 5 SONI”, (Universitas Tadulako, Jurnal Kreatif Tadulako Vol. 4 No. 8 Tahun 2015), h. 292.

Menurut Azhar Arsyad seperti yang dikutip didalam bukunya “media *flash card* adalah media yang berbentuk kartu kecil yang berisikan gambar, teks, maupun tanda simbol yang menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Media *Flash card* biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang akan dihadapi.”²⁷ Media *flash card* merupakan media kartu yang berisi gambar yang dapat dibuat sebagai permainan kartu sehingga sangat memungkinkan siswa tertarik untuk memahami materi yang disampaikan.²⁸ Empit Hotimah menyatakan bahwa “*flash card* merupakan media yang berbentuk kartu bergambar yang dibuat menggunakan foto atau gambar, pada bagian belakang terdapat keterangan dari gambar yang ada pada *flash card* tersebut”.²⁹

Berdasarkan pengertian yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa *flash card* adalah media pembelajaran visual yang berbentuk kartu yang mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu sehingga dapat membantu siswa mempercepat pemahaman dan dapat memperkuat ingatan peserta didik. Berdasarkan pengertian *flash card* yang

²⁷ Azhar Arsyad, *Op. Cit.* h.115.

²⁸ Lailatul Maghfiroh, *Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS, PGSD FIP UNESA, JPGSD Volume 01 Nomor 02 Tahun 2013*, 0-216, h. 2.

²⁹ Empit Hotimah, *Penggunaan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Semarang Garut* (Jurnal Pendidikan Universitas Garut, Vol. 04 No. 01, 2010), h. 11.

telah ada, maka dapat disimpulkan bahwa *flash card* mempunyai karakteristik sebagai berikut :

- 1) *Flash card* berbentuk kartu belajar yang efektif.
- 2) Memiliki dua sisi, yaitu sisi depan dan belakang.
- 3) Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol.
- 4) Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian.
- 5) Sederhana dan mudah membuatnya.

b. Cara Pembuatan Media *Flash Card*

Salah satu ciri media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. Sebagian media dapat mengolah pesan dan respons siswa sehingga media itu sering disebut media interaktif.³⁰ Pesan yang terkandung dalam suatu media bisa berupa pesan sederhana sampai yang pesan yang sangat kompleks. Namun demikian, yang terpenting media itu dipersiapkan secara matang sebelum digunakan sehingga menunjang aktifitas belajar peserta didik dan dapat membuat peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar mengajar. Adapun langkah-langkah dalam membuat media *flash card* sebagai berikut:

- 1) Pendidik membuat kartu *flash card* dari bahan bekas.
- 2) *Flash card* dibuat dari kardus agar lebih kuat, namun dapat juga dibuat dari bahan karton. Agar tampilan media *flash card* bagus,

³⁰ Azhar Arsyad, *Op. Cit.* h. 78.

sebaiknya materi diketik kemudian ditempel pada *flash card*. Dan agar tampilan *flash card* awet dan tahan lama penggunaannya, sebaiknya *flash card* dilakban.³¹

c. Kelebihan dan Kelemahan Media *Flash Card*

Media *flash card* termasuk kedalam media visual, media *flash card* memiliki beberapa kelebihan seperti yang dikatakan oleh Susilana dan Riyana antara lain sebagai berikut:

- 1) Mudah dibawa kemana-mana; dengan ukuran yang kecil *flash card* dapat disimpan di tas bahkan di saku (tergantung besar kecilnya ukuran), sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan dimana saja, di kelas ataupun di luar kelas.
- 2) Praktis; dilihat cara pembuatannya serta penggunaannya, media *flash card* sangat praktis, pendidik tidak perlu memiliki keahlian khusus. Saat hendak menggunakan tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat atau tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus agar tidak tercecer.
- 3) Gampang diingat; dengan adanya kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan peserta didik memahami konsep tertentu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui nama sebuah konsep dengan melihat hurufnya atau teksnya.
- 4) Menyenangkan; penggunaan media *flash card* bisa berbentuk permainan. Misalnya peserta didik secara acak berlomba-lomba mencari suatu benda atau nama-nama tertentu dari *flash*.³²

³¹ Alamsyah Said, Andi Budimanjaya, *Op. Cit.* h. 211.

³² Empit Hotimah, *Op. Cit.* h. 12.

Setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Adapun kekurangan penggunaan media *flash card* antara lain:

- 1) Gambar pada media hanya menekankan persepsi pada penglihatan atau indera mata.
- 2) Gambar yang terlalu kompleks dapat membuat media kurang efektif dalam pembelajaran karena konsentrasi anak dapat terpecah.
- 3) Hanya cocok digunakan pada kelompok kecil atau peserta didik kurang dari 30 anak.
- 4) Anak hanya dapat mengetahui dan memahami kata dan gambar hanya sebatas gambar dan kata yang ada pada media *flash card*.³³

d. Langkah-langkah Penggunaan Media *Flash Card*

Langkah-langkah penggunaan media *flash card* yang dikemukakan oleh Tim Repository UPI dalam proses belajar mengajar di kelas dijabarkan dalam dua bagian yaitu sebelum penyajian atau tahap persiapan dan tahap penyajian. Dua bagian tersebut, yaitu:

Sebelum penyajian:

- 1) Mempersiapkan diri; pendidik perlu menguasai bahan pembelajaran dengan baik, memiliki keterampilan untuk menggunakan media tersebut.
- 2) Mempersiapkan *flash card*; sebelum dimulai pembelajaran, pastikan jumlahnya cukup, urutannya betul dan perlu tidaknya media untuk membantu.
- 3) Mempersiapkan tempat; posisi penyaji baik atau tidak, bagaimana penerangannya apakah semua peserta didik dapat melihat dengan jelas dan pastikan di dalam ruangan tidak ada suara yang mengganggu.
- 4) Mempersiapkan peserta didik; posisi peserta didik sebaiknya ditata dengan baik agar semua peserta didik dapat melihat media *flash card* tersebut.

³³Budi Rahman, Haryanto, *Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flash Card Pada Siswa Kelas 1 SDN Bajayau Tengah 2* (Jurnal Prima Edukasia, Volume 2- No. 2, 2014), h. 133.

Saat Penyajian:

- 1) Berdirilah dengan jarak kira-kira 1-1,5 meter di depan kelas dimana seluruh peserta didik dapat melihat pendidik.
- 2) Persiapkan kartu-kartu berdasarkan kelompok yang sama, ditumpuk dan dipegang dengan tangan kiri setinggi dada. Halaman kartu yang bergambar berada di bagian depan menghadap ke peserta didik.
- 3) Tunjukkan halaman kartu yang bergambar untuk menarik perhatian peserta didik dengan cara mengambil kartu yang paling belakang kemudian meletakkannya keurutan paling depan sambil mengucapkan nama jelas gambar tersebut, misal “bintang”
- 4) Baliklah gambar tersebut sehingga tulisan berada di depan sambil mengucapkan “bintang”, lakukan tindakan ini dengan cepat.
- 5) Mintalah peserta didik untuk mengikuti yang pendidik ucapkan.
- 6) Kemudian ambil kartu kedua dari kartu yang diurut paling belakang kemudian ulangi langkah 3 dan 4.
- 7) Lakukan secara berurutan sampai selesai pada kartu terakhir, dengan kecepatan tidak lebih dengan satu detik untuk tiap-tiap gambar dan tulisan yang ditunjukkan.
- 8) Setelah seluruh kartu selesai dimainkan, disebutkan satu persatu secara cepat.
- 9) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada peserta didik yang duduk di dekat pendidik.
- 10) Mintalah agar semua peserta didik memperhatikan lagi satu persatu kartu kemudian lanjutkan peserta didik lain.
- 11) Setelah kartu-kartu dikembalikan, lakukan diskusi kelas sebagai penguatan ingatan isi materi dalam kartu.³⁴

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar diartikan sebagai suatu proses dimana seseorang dapat berubah sikapnya sebagai akibat pengalaman. Belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relative tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.³⁵ Belajar adalah kegiatan fisik atau badaniah. Untuk itu hasil yang dicapai adalah berupa perubahan-perubahan dalam fisik. Pendapat lain mengatakan bahwa belajar adalah kegiatan rohaniah atau *psychis*. Sasaran

³⁴Nurjannah, *Op. Cit.* h. 295.

³⁵Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2013), h. 4.

yang dicapai disini adalah perubahan-perubahan jiwa. Sementara pendapat tradisional, belajar adalah menambah dan mengumpulkan sejumlah pengetahuan.³⁶

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.³⁷ Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang berupa pengetahuan atau pemahaman, keterampilan, dan sikap yang diperoleh peserta didik selama berlangsungnya proses belajar mengajar atau yang lazim disebut dengan pembelajaran. Hasil belajar memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran.³⁸

Berdasarkan beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah bukti pencapaian siswa kemampuan hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui serangkaian kegiatan pembelajaran, yang digunakan sebagai alat untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Barang siapa yang memiliki ilmu pengetahuan maka oleh Allah SWT. Akan ditinggikan derajatnya, sesuai dengan firman Allah dalam Al-Qur'an surah Al-Mujadillah ayat 11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ
وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ
وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ١١

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "berlapang-lapanglah kamu dalam majlis", maka lapanglah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu, dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang diberi

³⁶Zainal Asril, *Micro Teaching* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), h. 1.

³⁷*Ibid.* h. 5.

³⁸Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar* (Jakarta: Pranada Media Group, 2014), h. 1.

*ilmu pengetahuan beberapa derajat, dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan. (Q.S Al-Mujadillah:11).*³⁹

Adapun firman Allah SWT. yang berhubungan dengan hasil belajar terdapat dalam Al-Qur'an surah Az-Zalzalah ayat 7-8, yang berbunyi:

فَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا يَرَهُ ۖ وَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ شَرًّا يَرَهُ ۚ

Artinya: “Barang siapa yang mengerjakan kebaikan seberat biji dzahrrapun, niscaya dia akan melihat balasannya, dan Barang siapa yang mengerjakan kejahatan sebesar biji dzarrapun, niscaya dia akan melihat balasannya pula” (Q.S. Az-Zalzalah ayat 7-8).⁴⁰

Ayat diatas menjelaskan bahwa setiap perbuatan manusia didunia pasti aka nada balasannya. Manusia dituntut untuk melakukan suatu kebaikan, karena pada akhirnya kebaikan itu akan kembali kepada dirinya sendiri, jadi apabila seseorang belajar maka akan mendapatkan ilmu yang bermanfaat bagi hidupnya sesuai dengan apa yang diusahakan.

b. Jenis-jenis Hasil Belajar

Bloom mengklasifikaasikan hasil belajar terbagi kedalam 3 ranah, yakni:

- 1) Ranah kognitif, yakni berhubungan dengan hasil belajar intelektual terdiri dari enam aspek yaitu aspek pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi;
- 2) Ranah afektif, berkaitan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni aspek penerimaan, jawaban, penelitian, organisasi, dan internalisasi;

³⁹Tim Penulis, *At-Aliyy "AlQur'an dan Terjemahnya Jus 1 s/d 30"* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2016), h. 411.

⁴⁰Tim Penulis, *Al-Aliyy "AlQur'an dan Terjemahnya Jus 1 s/d 30"* (Bandung: Diponegoro, 2016), h. 480.

- 3) Ranah psikomotorik, yaitu berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan reflex, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah diatas merupakan ranah yang dapat dilakukan oleh peserta didik dalam setiap pembelajaran. Penelitian ini yang diukur adalah ranah kognitif saja karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran Bahasa Lampung.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik bukan hanya disebabkan oleh kecerdasan peserta didik itu saja, akan tetapi ada juga hal lain yang tidak bisa dipisahkan dalam mencapai keberhasilan belajar peserta didik. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik dapat dibedakan menjadi dua, yaitu faktor internal maupun faktor eksternal dan saling mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar.

Secara spesifik masalah yang bersumber dari faktor internal berkaitan dengan; (1) karakteristik siswa, (2) sikap terhadap belajar, (3) motivasi belajar, (4) konsentrasi belajar, (5) kemampuan mengolah bahan belajar, (6) kemampuan menggali hasil belajar, (7) rasa percaya diri, (8) kebiasaan belajar. Sedangkan dari faktor eksternal, masalah belajar dipengaruhi oleh; (a) faktor guru, (b) lingkungan sosial, terutama termasuk teman sebaya, (c) kurikulum sekolah, (d) sarana dan prasarana.⁴¹

d. Pengukuran Hasil Belajar Ranah Kognitif

Ranah kognitif yang mengacu pada taksonomi Bloom, terdiri atas enam ranah, yaitu:

- 1) Pengetahuan: berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam mengingat isi pelajaran yang telah dipelajari dari pengalaman belajar.
- 2) Pemahaman: berkaitan menangkap arti materi pelajaran yang terdiri dari kata, angka, dan menjelaskan sebab akibat.
- 3) Aplikasi: berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam hal mengaplikasikan materi pelajaran yang telah dipelajari lewat pengalaman belajar kepada situasi dan kondisi yang lebih nyata.
- 4) Analisis: berkaitan dengan kemampuan peserta didik untuk memecah materi menjadi bagian tertentu sehingga struktur materi dapat dimengerti oleh peserta didik.
- 5) Sintesis: ranah ini berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menempatkan bagian secara bersama dan dapat membentuk sesuatu yang baru (inovasi) sebagai satu kesatuan.
- 6) Evaluasi: berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam mengambil keputusan sebagai pertimbangan dan penilaian terhadap suatu isi pelajaran sesuai dengan tujuannya.⁴²

⁴¹ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 199-200.

⁴² Ali Hamzah, *Evaluasi Pembelajaran Matematika* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 153.

4. Pembelajaran Bahasa Lampung/Muatan Lokal

a. Sejarah Lampung

Lampung merupakan salah satu provinsi di Indonesia. Provinsi yang terletak di ujung selatan Pulau Sumatra ini merupakan pintu gerbang utama menuju pulau Sumatra dari Pulau Jawa. Lampung dahulu dikenal sebagai penghasil lada hitam yang utama, sehingga disebut tanoh lada. Lampung juga dikenal memiliki corak budayanya tersendiri, antara lain memiliki aksara dan bahasa sendiri.⁴³

Suku Lampung berasal dari Sekala Brak yang merupakan sebuah kerajaan yang berada di dataran Belalau, yang terletak di sebelah Selatan danau ranau yang berada di Kabupaten Lampung Barat dan kemudian menyebar kesetiap penjuru wilayah Lampung. Suku Lampung terbagi atas dua macam adat, yaitu pepadun dan saibatin sera memiliki dua dialek yaitu dialeg A dan dialeg O. Dikarenakan bahasa yang dipakai penduduk asli Lampung dapat dibedakan dalam dua dialeg bahasa, maka Lampung disebut “*Ruwa Jurai*” yang berarti dua kelompok atau dua macam.

Sekala Brak sangat penting bagi suku Lampung. Sekala Brak melambangkan peradaban, kebudayaan dan eksistensi Lampung itu sendiri. Kemasyuran kerajaan Sekala Brak diperoleh dari nenek moyang yang terus mengalir secara turun temurun yang disebut warahan, warisan kebudayaan, adat istiadat, keahlian serta benda dan situs seperti tambo dan dalung seperti yang terdapat di Kenali, Batu Brak dan Sakau. Asal kata Lampung sendiri berasal dari kata Anjak Lambung yang memiliki arti berasal dari ketinggian ini karena para puyang Bangsa Lampung pertama kali bermukim menempati dataran tinggi sekala Brak di Lereng Gunung Pesagi.⁴⁴

⁴³Firman Sujadi, *Lampung Sai Bumi Ruwa Jurai* (Jakarta: Cita Insan Madani, 2012), h. 1.

⁴⁴*Ibid*, h. 6-7.

b. Pengertian Bahasa Lampung dalam Kegiatan Pembelajaran

Bahasa merupakan salah satu ciri atau karakter suatu bangsa atau daerah. Bahasa juga merupakan salah satu aspek budaya yang sangat penting sebagai hasil budidaya dan ungkapan cipta manusia yang hidup dan berkembang di dalam masyarakat yang sekaligus berperan penting dalam konteks kebudayaan di dalam masyarakat. Bahasa Lampung adalah salah satu bahasa daerah yang dipakai oleh penduduk asli Lampung dan dipelihara secara baik oleh masyarakat penuturnya dan digunakan sebagai alat komunikasi antara anggotanya, baik dalam pergaulan maupun dalam pelaksanaan acara adat. Menurut Sabaruddin, Bahasa Lampung adalah bahasa yang berasal dari rumpun bahasa Austronesia. Austronesia berasal dari bahasa Latin ‘*australis*’, yaitu Selatan dan bahasa Yunani ‘*nesos*’, yang berarti pulau. Sehingga rumpun bahasa Austronesia ini merupakan rumpun bahasa yang digunakan di kepulauan Selatan. Berdasarkan tipe bahasanya, tipologi bahasa Lampung merupakan tipologi aglutinatif (*agglutinative language*), karena kata-katanya terdiri dari akar kata dan imbuhan yang pemisahannya cukup jelas.⁴⁵

Bahasa masyarakat adat Lampung terbagi ke dalam dua dialek, yaitu: Dialek A (Api) dan Dialek O (Nyow). Bahasa Lampung tidak memiliki tingkatan-tingkatan perbedaan dalam pemakaian bahasa tetapi hanya cukup mengganti kata ganti orang dalam pembicaraan antar sesama, yaitu antar orang muda, antar orang muda dengan orang tua atau sesama orang tua.⁴⁶ Aksara, tulisan, atau huruf (*had*) Lampung adalah gambaran yang terdiri dari garis sederhana dengan pola bentuk tertentu yang menjadi tanda bunyi bahasa.⁴⁷ Sebagai salah satu identitas kebudayaan nasional, Bahasa Lampung memiliki beberapa fungsi sehingga harus terus dijaga dan dilestarikan. Di dalam kedudukannya sebagai bahasa daerah, Bahasa Lampung berfungsi sebagai berikut:

⁴⁵ Arifa Mega Putri, *Buku Ajar Bahasa Lampung* (Bandar Lampung: An-Nuur Press, 2017), h. 23.

⁴⁶ Iskar, *Kamus Bahasa Aksara Lampung* (Bandar Lampung : Smart Cipta Intelekta, 2014), h.83.

⁴⁷ Sabaruddin, *Lampung Pepadun dan Saibatin/Pesisir* (Jakarta: Buletin Way Lima Manjau, 2012), h. 192.

- 1) Lambang kebanggaan daerah Lampung,
- 2) Lambang identitas daerah Lampung,
- 3) Alat komunikasi keluarga dan masyarakat adat Lampung,
- 4) Sarana pendukung budaya daerah Lampung dan budaya Indonesia,
- 5) Pendukung sastra Lampung dan sastra Indonesia.⁴⁸

Dalam hubungannya dengan fungsi bahasa Indonesia, bahasa Lampung berfungsi sebagai 1) pendukung Bahasa Indonesia dan 2) salah satu sumber kebahasaan untuk memperkaya Bahasa Indonesia.

Berdasarkan pengertian yang ada, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan pembelajaran Bahasa Lampung memiliki kontribusi yang penting dalam hal pemberian pengetahuan tentang budaya Lampung, sehingga kekayaan budaya masyarakat Lampung tetap terjaga.

c. Tujuan Pembelajaran Bahasa Lampung

Tujuan pembelajaran Bahasa Lampung baik di Sekolah Dasar maupun menengah yaitu:

1. Peserta didik memperoleh pengalaman berbahasa, memahami bahasa dari segi bentuk, makna dan fungsi, serta mampu menggunakannya secara tepat dan kreatif untuk berbagai konteks.
2. Penggunaan Bahasa Lampung guna meningkatkan kecerdasan, kematangan emosional.
3. Peserta didik belajar menghargai dan membanggakan Bahasa Lampung.

⁴⁸ Arifa Mega Putri, *Op. Cit*, h. 31.

4. Memiliki kemampuan dan kedisiplinan dalam berbahasa Lampung (berbicara, mendengar, membaca, menulis, dan berfikir).
5. Mengembangkan kepribadian dan memperluas wawasan kehidupan.
6. Memanfaatkan karya sastra Lampung untuk kematangan sosial bersastra, mampu membaca, dan menulis aksara Lampung sesuai konteks.⁴⁹

d. Materi Bahasa Lampung

1) Daerah Tempat Tinggalku (Kemampuan Berbahasa)

Dialek A

Pah Midokh mit Pekon Suoh

Nyak nutuk ayah haga midokh mit Suoh. Semangkung lapah nyak nyiapkon mantel, khek kepekhluan pakaian secukupni. Ulih selain jarak tempuhni sekitar 3-4 jam lapahan cakak motor, khanglaya berliku cakak medoh gunung kawasan Taman Nasional Bukit Barisan, juga ngejaga kala labung ditengah lapahan. Dapok dibayangkon ki delom lapahan terkendala labung, khanglaya jadi becek berlumpur, tanoh ngelekok diban kendaraan sehingga nyusahkon ban berputokh atau kepater di pok sai liyut. Dapok dipastikon pakaian kham kebok lumpur mak bangik dipakai. Ki labung dekhos becong, dipastikon batanghakhi semangka dapok banjekh maka kham mak dapok langsung nyeberang makai khakik, hakhus nunggu sampai akhus wai sukhut. Ki nikat dapok tihanyuk

⁴⁹Warsiyem, dkk, *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Lampung Berbasis Teams Games Tournament* (Jurnal Tiyuh Lampung: Pendidikan Bahasa, Sastra dan Budaya Daerah, Desember 2016), h. 2.

dibatok wai dekhos, tantu lebih membahayakan keselamatan jiwa. Menunggu akhus sukhut, dapok 2-4 jam, pekhlu kesabakhan. Bida khalni ki musim kemakhau, walau khanglaya terjal khek berliku, kebok batu onderlag khek sebagian tanoh suluh campokh pasik diijamin lapahan dapok lebih lancakh tigoh di Suoh.

Lapahan midokh mit Suoh ngeba kham balak hati. Senajin jarak sai cukup jawoh khek sepi, kidang hati kham senang, sebab di setiap mata ngeliyak mak bekhadu hati berdecak kagum. Panorama sai helau bentangann lembah khek ngarai pegunungan Taman Nasional Bukit Barisan, luakh biasa Tuhan nyiptakon alam. Suoh sangon negekhi mak teliyak, nyimpon sejuta misteri khek kekaguman. Suoh letakni di Lampung Barat terbagi menjadi khuwa kecamatan, Kecamatan Bandar Negeri Suoh berpusat di Sri Mulyo terdiri jak 10 desa/pekon yakdo : Suoh, Sri Mulyo, Bandar Agung, Gunung Ratu, Bumi Hantatai, Ringin Jaya, Tanjung Sari, Negeri Jaya, Tembelang khek Tri Mekar Jaya. Sedangkon kecamatan Suoh Pusat Pemekhintahan Kecamatan di Sumber Agung. Kecamatan Suokh terdikh jak 7desa/pekon yaitu : Sumber Agung, Tuguratu, Suka Marga, Banding Agung, Roworejo, Sidorejo dan Ringin Sari. Penduduk Suoh Tanno mayoritas suku Jawa sai buasal jak berbagai daerah di sekitar Provinsi Lampung ataupun di luwah Provinsi Lampung. Misalni jak Wonosobo, Kotabumi ataupun jak Lampung Sellatan tiyan pindah mit Suoh

sampai beranak cucu di Suoh. Walaupun di Suoh ngedok pepikha suka, (Lampung, Jawa, Sunda, Sumendo, khek si bakhekni) kidang kehokhek'an di Suoh tetop bujalan damai, uliih sikap wat saling menghormati antakha suku khek agama.

2) Kemampuan Beraksara Lampung

Tabel 2
Huruf Induk Aksara Lampung

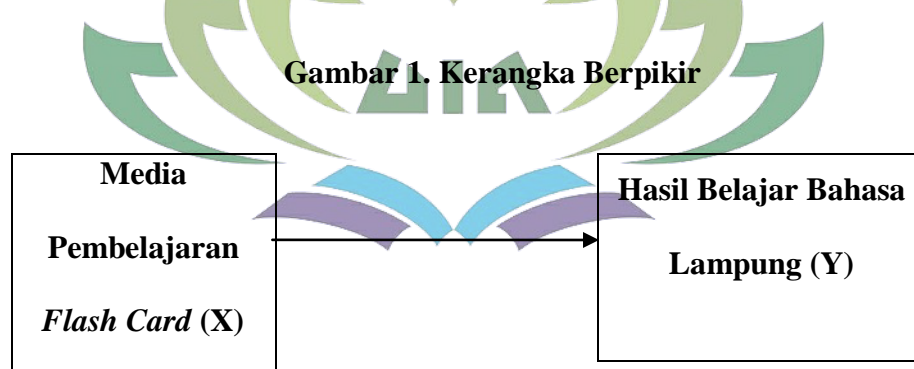
K Ka	G Ga	G Nga	P Pa	B Ba
M Ma	T Ta	D Da	n Na	C Cha
J Ja	N Nya	Y ya	a a	L La
r ra	S Sa	w Wa	h ha	H Gha

Tabel 3
Anak Surat

No	Nama	Bunyi	Aksara	Contoh
1	Datas	An	A	PpA = Papan
2	Ulan	I	I	Pgi = Pagi
3	Ulan	E	E	Bebek/= Bebek
4	Bicek	e'	E	MEATeri = Menteri
5	Tekelubang	Ng	X	BXKX = Bangkang
6	Rejunjung	R	R	bRBR = Barbar
7	Tekelungai	Au	W	at = Atau
8	Bitan	U	UU	Punu = Pungu
9	Bitan	O	O	KotoR = Kotor
10	Tekelingai	Ai	I	SBI = Sabai
11	Keleniah	Ah	X	rg _h = Ragah
12	Nengen	Mati	/	NK/ = Nyak

B. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.⁵⁰ Dalam pembelajaran Bahasa Lampung kelas IV MI Muhammadiyah Tangkit Batu pada umumnya pendidik kurang menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif. Pada pendekatan ini guru menjadi pusat pembelajaran dan dalam menyampaikan materi pendidik hanya menggunakan media terbatas yang ada di kelas, seperti papan tulis dan spidol saja. Berdasarkan uraian tersebut kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat dari gambar berikut ini:



Kerangka berfikir tersebut menggambarkan bahwa penelitian dikelompokkan kedalam dua kelompok. Kelompok pertama merupakan kelas eksperimen yang dalam pelaksanaan pembelajaran akan diterapkan media *flash card*, sedangkan kelompok kedua adalah kelas kontrol yang dalam pembelajarannya diterapkan media gambar. Kemudian setelah pokok bahasan

⁵⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 60.

selesai akan diberikan tes akhir yang sama pada berupa *post-test* pada kedua kelompok tersebut. Kemudian dapat disimpulkan bahwa apakah terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Lampung siswa yang menggunakan media *flash card* maupun yang menggunakan media gambar.

C. Penelitian Yang Relevan

Sebelum menuliskan skripsi ini peneliti terlebih dahulu melakukan pembuktian terhadap beberapa karya penelitian yang pernah dilakukan menggunakan media *flash card*.

1. Anis Fadillah Nindyawati, judul penelitiannya yaitu “media *flashcard* berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan siswa”. Jenis penelitian ini yaitu eksperimen dengan *desain one group pretest-posttest*. Pengumpulan data penelitian ini observasi. Teknik analisis data menggunakan uji t. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media *flashcard* terhadap kemampuan membaca permulaan anak pada kelompok B TK Pertiwi Keprabon Polanharjo Klaten Tahun Ajaran 2015/2016.
2. Ni Luh Made Setiawati, Nyoman Dantes, I Made Cansiasa (Universitas Pendidikan Ganesha), judul penelitian nya yaitu “pengaruh penggunaan media gambar *flashcard* terhadap minat dan hasil belajar ipa peserta didik kelas VI SDLBB Negeri Tabanan”. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian pra-eksperimental jenis *one shot-case study*. Subyek penelitian ini adalah 12 orang siswa kelas VI SDLBB Negeri Tabanan

yang dipilih dengan metode sensus. Teknik pengumpulan data menggunakan kuisioner minat belajar IPA siswa. Data dianalisis dengan menggunakan statistic deskriptif dan uji t. hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran dengan media gambar *flashcard* terhadap minat belajar IPA dan (2) Terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran dengan media gambar *flashcard* terhadap hasil belajar IPA siswa.

3. Lailatul Mubaiyinah, (Universitas Negeri Surabaya), dengan judul penelitian pengaruh pembelajaran kooperatif tipe STAD bermedia *flashcard* terhadap kemampuan mengenal huruf kelompok A TK Belia kreatif karangpilang Surabaya. Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif eksperimen dengan *one-group pretest-posttest design*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar kerja observasi dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan statistik nonparametik dengan teknik analisis data wilcoxon match pairs test dengan uji t-. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan pembelajran kooperatif tipe STAD bermedia *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf kelompok A TK Belia Kreatif Kerang Pilang Surabaya.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berfikir yang ada diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari kata *hypo* yang berarti dibawah dan *thesa* yang berarti kebenaran. Hipotesis dapat didefinisikan sebagai jawaban sementara yang kebenarannya masih harus diuji atau rangkuman simpulan teoritis yang diperoleh dari tinjauan pustaka.⁵¹ Hipotesis penelitian ini adalah “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Lampung peserta didik kelas IV MI Muhammadiyah yang menggunakan media *flash card* dengan media gambar?”

2. Hipotesis Statistik

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 : Rata-rata hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran *flash card*

μ_2 : Rata-rata hasil belajar peserta didik menggunakan media gambar

⁵¹Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 67.

Maksud dari hipotesis diatas adalah:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh dari penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Lampung kelas IV MI Muhammadiyah Tangkit Batu Natar.

H_1 : Terdapat pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Lampung kelas IV MI Muhammadiyah Tangkit Batu Natar.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Metode ilmiah adalah suatu pengejaran terhadap kebenaran yang diatur oleh pertimbangan logis, dan bermaksud untuk mencari jawaban tentang fakta-fakta, dengan menggunakan pendekatan kesangsian secara sistematis.⁵² Penelitian adalah suatu proses kegiatan dengan memperhatikan aturan dan langkah-langkah tertentu. Tahap demi tahap yang dilakukan ditata sedemikian rupa, sehingga dapat mencapai tujuan dan sasaran.⁵³ Dalam mengumpulkan serta mendapatkan data-data dalam suatu penelitian penting adanya sebuah metode dan jenis penelitian. Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.⁵⁴ Jadi dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah prosedural atau cara ilmiah yang berisi tahapan-tahapan pemikiran yang sistematis mengenai berbagai jenis masalah yang pemecahannya memerlukan pengumpulan fakta-fakta dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Penggunaan metode dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, dimana metode eksperimen adalah salah satu bagian dari metode kuantitatif yang

⁵²Muslich Anshori, Sri Iswati, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Surabaya: Airlangga, 2017), h. 4.

⁵³Muri Yusuf, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Lanjutan* (Jakarta: Kencana, 2017), h. 28.

⁵⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 2.

memiliki ciri khas tersendiri, yakni dengan adanya kelompok kontrolnya.⁵⁵ Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Non Equivalent Control Group Design* yang merupakan bentuk metode penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Desain ini memiliki kesamaan dengan *pretest-posttest control group desain*, yang membedakan yaitu pada desain ini pemilihan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak dipilih secara random. Pembelajaran pada kelas eksperimen memperoleh perlakuan dengan menggunakan media *flash card* dan kelas kontrol menggunakan media gambar. Kemudian pada akhir pertemuan siswa diberikan post test yaitu memberi tes kemampuan untuk mengetahui hasil akhir belajar siswa. Desain penelitian dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4
Tabel Desain Non Equivalent Control Group Design

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
E	O1	x1	O2
K	O3	x2	O4

Keterangan:

E = Kelas eksperimen

K = Kelas kontrol

O1 = Pretest pada kelas eksperimen

O2 = Posttest pada kelas eksperimen

O3 = Pretest pada kelas kontrol

O4 = Posttest pada kelas eksperimen

⁵⁵*Ibid*, h. 107.

Peneliti memilih cara ini karena kedua kelompok akan diberikan tes awal dengan tujuan mengetahui keadaan awal peserta didik, apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol atau tidak. Kemudian kedua kelas tersebut diberi perlakuan, kelompok eksperimen akan diterapkan media *flash card* dan kelompok kontrol akan diterapkan media gambar, kemudian keduanya diberi tes akhir dengan instrumen tes yang sama untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

B. Tempat, Subjek, dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di MI Muhammadiyah Tangkit Batu Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan.

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian yaitu peserta didik kelas IV di MI Muhammadiyah Tangkit Batu Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan pada tahun pelajaran 2018/2019.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap kelas IV di MI Muhammadiyah Tangkit Batu Tahun Ajaran 2018/2019. Sebanyak empat kali

pertemuan untuk kelas eksperimen dan empat kali pertemuan untuk kelas kontrol diluar pelaksanaan pre-test dan post-test.

C. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel *independen* (bebas) dan variabel *dependent* (terikat). Variabel penelitian yaitu suatu sifat atau nilai dari orang, objek maupun kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁵⁶

1. Variabel bebas merupakan variabel yang menjadi sebab adanya perubahan atau yang mempengaruhi timbulnya variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah media *flash card* yang dilambangkan dengan (X), dan
2. Variabel terikat merupakan variabel yang menjadi akibat atau yang dipengaruhi, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar yang dilambangkan dengan (Y).

D. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang akan diteliti. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV MI Muhammadiyah Tangkit Batu Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Ajaran 2018/2019 yang terdiri dari 3 kelas kelas yaitu IV A, IV B dan IV C. Berikut merupakan tabel distribusi peserta didik kelas IV MI Muhammadiyah Tangkit Batu Natar.

⁵⁶*Ibid*, h. 61.

Tabel 5
Distribusi Peserta Didik Kelas IV MI Muhammadiyah Tangkit
Batu Natar Lampung Selatan

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		Laki-laki	Perempuan	
1	IV A	13	10	23
2	IV B	14	13	27
3	IV C	12	8	20
Jumlah				70

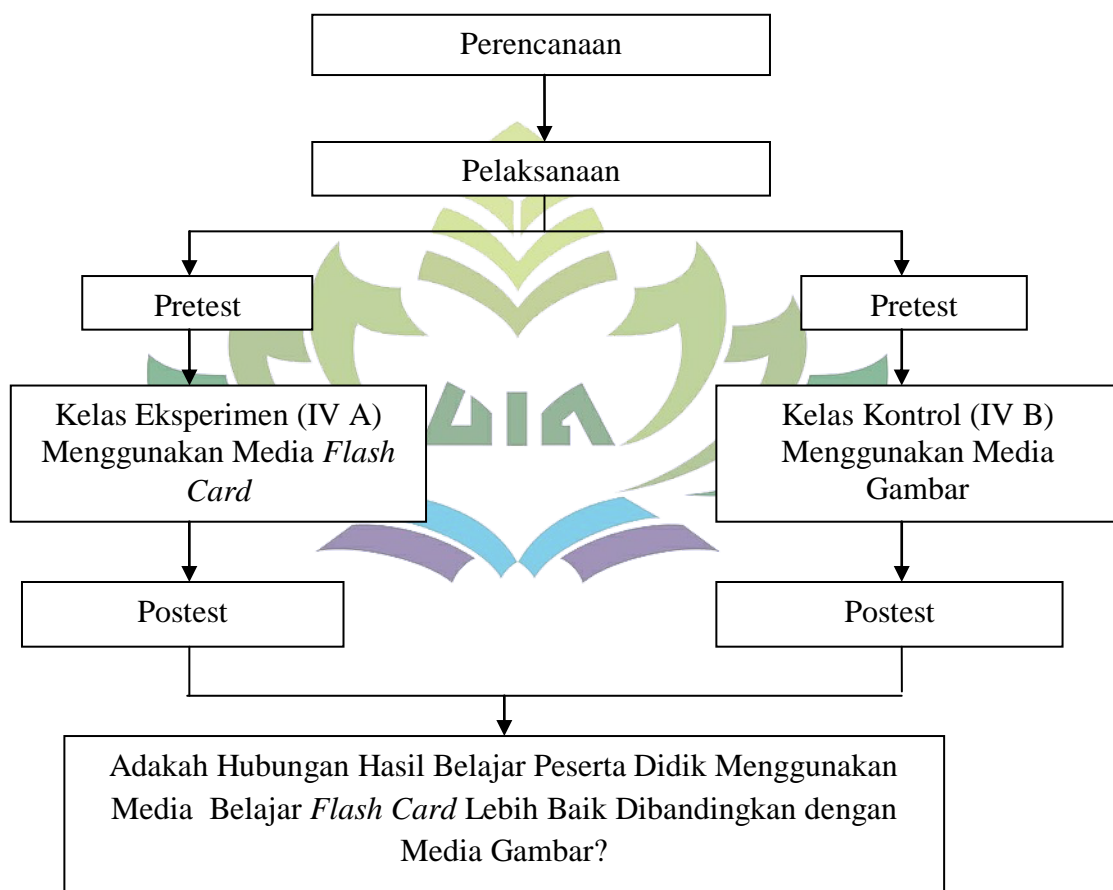
Sumber : Tata Usaha MI Muhammadiyah Tangkit Batu Natar, Lampung Selatan

2. Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

Penelitian ini dilakukan pada kelas kelas IV MI Muhammadiyah Tangkit Batu. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *simple random sampling* atau teknik acak sederhana. Teknik ini dikatakan simple karena dalam pengambilan sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam suatu populasi. Dengan teknik ini semua kelas populasi memiliki peluang untuk menjadi sampel penelitian, kemudian dipilih dua kelas untuk dijadikan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sampel yang terpilih dari beberapa kelas yang ada adalah kelas IV B terpilih sebagai kelas eksperimen menggunakan media *flash card* dan kelas IV C sebagai kelas kontrol yang menggunakan media gambar.

E. Prosedur Penelitian

Tahap-tahap yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini meliputi: tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir penelitian, seperti bagan prosedur penelitian berikut:



Gambar 2. Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan
 - a. Mengurus surat Pra-penelitian
 - b. Melaksanakan penelitian pendahuluan

- c. Menyiapkan dan menyusun perangkat pembelajaran antara lain:
Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- d. Menyiapkan materi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar.
- e. Memilih metode dan membuat rancangan media *flash card*
- f. Membuat instrumen penelitian berupa pilihan ganda sebanyak 45 soal yang terdiri dari kisi-kisi soal, jawaban, dan penskoran.
- g. Melakukan uji coba instrumen.

2. Tahap Pelaksanaan

Adapun langkah pada tahap pelaksanaan adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan tes awal (*pretest*) pada kedua kelas yang telah terpilih menjadi sampel penelitian.
- b. Melaksanakan pembelajaran. Pembelajaran dikelas eksperimen akan menggunakan media *flash card* sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan media gambar.
- c. Melaksanakan tes akhir atau *posttest* terhadap kedua kelas.

3. Tahap Analisis Data dan Membuat Kesimpulan

- a. Mengumpulkan data penelitian
- b. Mengolah dan menganalisis data yang telah diperoleh
- c. Menyusun laporan hasil penelitian.

F. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini, selain perlu menggunakan media yang tepat, juga perlu memilih teknik dan alat pengumpulan data yang relevan. Penggunaan teknik dan alat pengumpulan data dapat memungkinkan diperolehnya data yang objektif. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes.

1. Wawancara

Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya.⁵⁷ Teknik wawancara yang digunakan yaitu wawancara tidak terstruktur (wawancara bebas) dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara dan hanya menggunakan pedoman berupa garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Kemudian jawaban guru akan dicatat atau direkam. Sedangkan yang menjadi informan untuk diwawancarai adalah guru bidang studi Bahasa Lampung kelas IV MI Muhammadiyah Tangkit Batu Natar. Wawancara digunakan oleh peneliti hanya pada saat melakukan penelitian pendahuluan.

2. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan apabila penelitian berhubungan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan

⁵⁷*Ibid.* h. 56.

bila responden yang diamati tidak terlalu besar.⁵⁸ Dalam penelitian ini observasi dilakukan pada saat melakukan pra-penelitian dengan tujuan mengetahui bagaimana aktivitas belajar mengajar pada pelajaran bahasa Lampung.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara pengumpulan data dengan melihat dalam dokumen-dokumen yang telah ada. Peneliti mengumpulkan data umum sekolah, daftar nilai ulangan harian sebelumnya dan daftar nama-nama peserta didik kelas IV MI Muhammadiyah Tangkit Batu Kecamatan Natar.

4. Tes

Tes merupakan sekumpulan pertanyaan yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan kognitif peserta didik sebelum atau setelah proses pembelajaran berlangsung. Bentuk tes bermacam-macam seperti soal pilihan ganda, soal essay, soal menjodohkan, dan lain-lain.⁵⁹ Teknik tes diberikan dalam bentuk *pre-test* dan *post-test* untuk memperoleh data pemahaman konsep peserta didik. Tes yang digunakan dalam *pretest* berbeda dengan soal yang digunakan dalam *posttest*. Tes dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil kemampuan belajar peserta didik guna melihat pengaruh penggunaan media *flash card*.

⁵⁸Sugiyono, *Op. Cit.* h. 203.

⁵⁹Jakni, *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 98.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar Bahasa Lampung peserta didik yang berupa tes objektif bentuk pilihan ganda sebanyak 45 soal, dengan penskoran jika benar diberi skor 1 dan jika salah diberi skor 0. Tes yang akan diujikan di kelas eksperimen akan sama dengan di kelas kontrol. Sebelum digunakan untuk penelitian, instrumen penelitian tersebut terlebih dahulu akan diuji cobakan kepada peserta didik diluar kelas yang diujikan, untuk mengukur validitas, reliabilitas, daya beda dan tingkat kesukaran soal.

H. Uji Coba Instrumen Penelitian

Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Instrumen penelitian adalah suatu yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.⁶⁰ Sebelum tes kemampuan pemahaman konsep diberikan kepada siswa, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen kepada siswa, diluar sampel yang telah dipelajari materi tersebut. Uji coba instrumen dilakukan untuk mengetahui kualitas instrumen meliputi validitas, realibilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda.

⁶⁰Sugiyono, *Op. Cit.* h. 102.

1. Uji Validitas

Suatu instrumen pengukuran dikatakan valid jika instrumen tersebut disusun berdasarkan materi pelajaran dan ketentuan yang ada dan sudah dibuktikan melalui suatu uji coba yaitu memiliki validitas yang tinggi. Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai $r_{xhitung}$ dengan r_{xtabel} .

Tabel 6
Ketentuan Uji Validitas

r_{xy}	Kriteria
$r_{xyhitung} > r_{xtabel}$	Valid
$r_{xy} < r_{xytabel}$	Tidak valid

Uji validitas butir soal atau validitas item tes akan menggunakan rumus kolerasi *product moment* dengan angka kasar sebagai berikut:⁶¹

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[(N \sum X^2 - (\sum X)^2) - N \sum y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

N = jumlah keseluruhan peserta tes

X = skor butir soal

Y = skor total

R_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

⁶¹Ali Hamzah, *Evaluasi Pembelajaran Matematika* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), h. 221.

2. Uji Reliabilitas

Reabilitas berasal dari kata *reability* berarti sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya.⁶² Reabilitas adalah ketetapan atau keajegan hasil yang diperoleh dari suatu pengukuran. Reabilitas yang digunakan untuk mengukur tes hasil belajar adalah menggunakan rumus Kuder Ricardson (K-R 20) yaitu:⁶³

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = Nilai reabilitas

n = Banyaknya item pertanyaan

p = Proporsi subjek yang menjawab benar

q = Proporsi subjek yang menjawab salah ($q = 1-p$)

$\sum pq$ = jumlah perkalian p dan q

S = Standar deviasi dari tes (akar varians).

Tabel 7
Ketentuan Uji Reliabilitas

r_{xy}	Kriteria
$r_{11\text{hitung}} > r_{11\text{tabel}}$	Reliabel
$r_{11\text{hitung}} < r_{11\text{tabel}}$	Tidak Reliabel

⁶²*Ibid*, h. 230.

⁶³*Ibid*, h. 233.

Berikut ini klasifikasi reliabilitas:

Tabel 8
Klasifikasi Reliabilitas

r_{11}	Klasifikasi
$0,00 \leq r_{11} < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r_{11}$	Rendah
$0,40 \leq r_{11}$	Sedang
$0,60 \leq r_{11}$	Tinggi
$0,80 \leq r_{11}$	Sangat Tinggi

3. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran adalah pernyataan tentang seberapa mudah atau sulit. Cara melakukan analisis untuk menentukan tingkat kesukaran soal adalah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{J}$$

Keterangan:

P = tingkat kesukaran

B = Jumlah peserta yang menjawab soal tes dengan benar

J = Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Tabel 9
Interprestasi Tingkat Kesukaran Butir Soal

Besar Dp	Interprestasi
----------	---------------

P = 0,00	Sangat Sukar
$0,00 < P \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < P \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < P \leq 1,00$	Mudah
P = 1,00	Sangat Mudah

4. Uji Daya Pembeda

Menganalisis daya pembeda artinya mengkaji soal-soal tes tersebut dalam membedakan peserta didik yang termasuk ke dalam katagori lemah/rendah dan katagori kuat/tinggi prestasinya. Daya pembeda dapat ditentukan dengan rumus sebagai berikut:⁶⁴

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

D = Daya Pembeda

B_a = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar

B_b = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar

J_A = Jumlah skor ideal kelompok atas pada butir soal yang terpilih

J_B = Jumlah skor ideal kelompok bawah pada butir soal yang terpilih

Tabel 10
Klasifikasi Daya Pembeda

Indeks Daya Pembeda	Kriteria
Negatif	Jelek Sekali
$0 < D \leq 0.20$	Jelek
$0.20 < D \leq 0.40$	Cukup

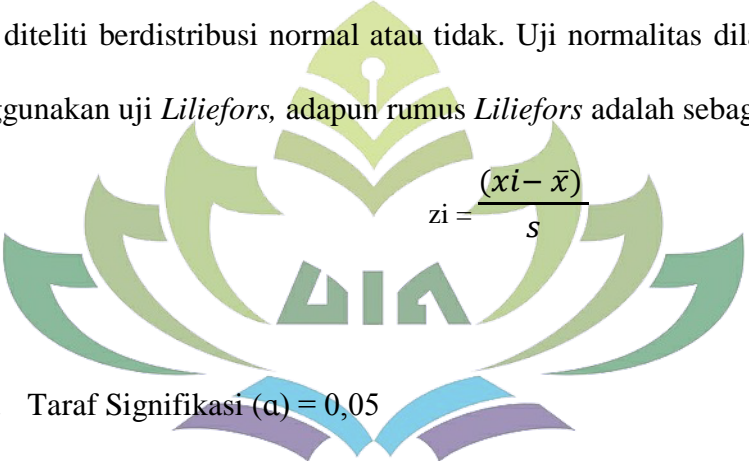
⁶⁴Jakni, *Op. Cit.*, h. 167.

$0.40 < D \leq 0.70$	Baik
----------------------	------

I. Uji Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Liliefors*, adapun rumus *Liliefors* adalah sebagai berikut:



$$z_i = \frac{(x_i - \bar{x})}{s}$$

- Taraf Signifikasi (α) = 0,05
- Uji Statistik $L_{hitung} = \max |F(z_i) - S(z_i)|$, $L_{tabel} = L(\alpha, n)$ dengan

$$F(z_i) = P(Z \leq z_i); z \sim N(0,1)$$

$$S(z_i) = \text{proporsi cacah } Z \leq z_i \text{ terhadap seluruh cacah } z_i$$

- Sebagai daerah kritis untuk uji ini adalah:

$$DK = \{L | L > L_{\alpha; n}\} \text{ dengan } n \text{ adalah ukuran sampel.}$$

- Kesimpulan:

Jika $L_{hitung} \leq L_{tabel}$ Sampel berasal dari populasi berdistribusi normal maka diterima.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data memiliki varian yang sama (homogen) atau tidak. Uji homogenitas menggunakan uji homogenitas dua varian atau dua fisher, yaitu:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

F = Homogenitas

S_1^2 = Varians terbesar

S_2^2 = Varians terkecil

Adapun kriteria uji homogenitas adalah sebagai berikut:

H_0 diterima jika $F_h \leq F_1$ H_0 = data yang memiliki varian homogen

H_0 diterima jika $F_h > F_1$ H_0 = data yang tidak memiliki varian homogeny

3. Uji Hipotesis

Setelah tahap uji normalitas dan uji homogenitas terpenuhi, maka dilakukan uji hipotesis guna menguji ada atau tidaknya pengaruh media *flash card* terhadap hasil belajar Bahasa Lampung peserta didik kelas IV MI Muhammadiyah Tangkit Batu Natar. Uji t merupakan tes statistik yang digunakan untuk menguji kepalsuan atau kebenaran hipotesis nihil dari dua buah mean sampel yang diambil secara racak dari populasi yang sama serta untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dari kedua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, apabila diperoleh perbedaan hasil maka dapat dikatakan terdapat pengaruh dari penggunaan

media *flash card*. Pengujian ini dilakukan menggunakan *Microsoft excel*, Uji statistika menggunakan rumus:⁶⁵

$$T_{hitung} = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}}\right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = Mean nilai sampel kelas eksperimen

\bar{X}_2 = Mean nilai sampel kelas kontrol

n_1 = Banyaknya sampel kelas eksperimen

n_2 = Banyaknya sampel kelas kontrol

S_1 = Simpangan baku kelas eksperimen

S_2 = Simpangan baku kelas kontrol

Kriteria pengujiannya:

$H_0: \mu_1 = \mu_2$

$H_1: \mu_1 > \mu_2$

Keterangan:

μ_1 = Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik

Hipotesis Uji dalam penelitian ini sebagai berikut:

H_0 = Tidak ada pengaruh dari penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar Bahasa Lampung peserta didik kelas IV di MI Muhammadiyah Tangkit Batu Natar.

⁶⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 197.

H_1 = Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *flash card* terhadap hasil belajar Bahasa Lampung peserta didik kelas IV di MI Muhammadiyah Tangkit Batu Natar.



BAB IV

ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Uji Coba Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui kevalidan dari instrumen yang akan digunakan. Sebelum instrumen tes diberikan kepada peserta didik, tes akan diujikan terlebih dahulu diluar sampel objek yang digunakan dalam penelitian. Peneliti menggunakan masing-masing 45 butir soal *pretest* dan *posttest* untuk dianalisis. Pengujian validitas instrumen soal menggunakan korelasi *product moment* yang dapat dilihat hasilnya sebagai berikut:

Tabel 11
Validitas Item Butir Soal Pretest

Soal No	r_{tabel}	r_{hitung}	Kesimpulan
1	0,396	0,258711	Tidak Valid
2	0,396	0,448852	Valid
3	0,396	0,405631	Valid
4	0,396	0,450971	Valid
5	0,396	0,508257	Valid
6	0,396	0,487757	Valid
7	0,396	0,331779	Tidak Valid
8	0,396	0,27875	Tidak Valid
9	0,396	0,624022	Valid
10	0,396	0,482105	Valid
11	0,396	0,416361	Valid
12	0,396	0,437666	Valid
13	0,396	0,481389	Valid
14	0,396	0,403728	Valid
15	0,396	0,441001	Valid
16	0,396	0,569191	Valid
17	0,396	0,484464	Valid
18	0,396	0,511539	Valid
19	0,396	0,481785	Valid
20	0,396	0,556758	Valid

21	0,396	0,16236	Tidak Valid
22	0,396	0,484875	Valid
23	0,396	0,515316	Valid
24	0,396	0,485581	Valid
25	0,396	0,458418	Valid
26	0,396	0,532602	Valid
27	0,396	0,261187	Tidak Valid
28	0,396	0,307934	Tidak Valid
29	0,396	0,454822	Valid
30	0,396	0,299198	Tidak Valid
31	0,396	0,436288	Valid
32	0,396	0,485581	Valid
33	0,396	0,43084	Valid
34	0,396	0,528958	Valid
35	0,396	0,484875	Valid
36	0,396	0,102678	Tidak Valid
37	0,396	0,417754	Valid
38	0,396	0,623881	Valid
39	0,396	0,427021	Valid
40	0,396	0,349427	Tidak Valid
41	0,396	0,407708	Valid
42	0,396	0,508257	Valid
43	0,396	0,428842	Valid
44	0,396	0,408487	Valid
45	0,396	0,157124	Tidak Valid

Berdasarkan uji validitas yang telah dilakukan, maka diketahui terdapat 35 butir soal *pretest* yang valid yaitu *item* soal nomor 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 29, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 38, 39, 41, 42, 43, 44, dan sebanyak 10 soal yang tidak valid yaitu *item* soal nomor 1, 7, 8, 21, 27, 28, 30, 36, 40, dan 45 sehingga pada *item* soal yang tidak valid tidak akan digunakan (dibuang).

Tabel 12
Validitas Item Butir Soal *Posttest*

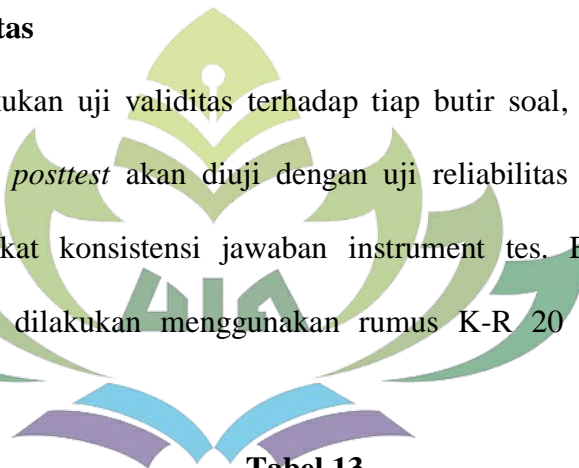
Soal No	r_{tabel}	R_{hitung}	Kesimpulan
1	0,396	0,604007	Valid
2	0,396	0,462718	Valid
3	0,396	0,535129	Valid
4	0,396	0,410614	Valid
5	0,396	0,524532	Valid
6	0,396	0,498851	Valid
7	0,396	0,603431	Valid
8	0,396	0,02667	Tidak Valid
9	0,396	0,246114	Tidak Valid
10	0,396	0,577286	Valid
11	0,396	0,442303	Valid
12	0,396	0,424985	Valid
13	0,396	0,354327	Tidak Valid
14	0,396	0,455275	Valid
15	0,396	0,492872	Valid
16	0,396	0,485598	Valid
17	0,396	0,506871	Valid
18	0,396	0,276791	Tidak Valid
19	0,396	0,437652	Valid
20	0,396	0,141533	Tidak Valid
21	0,396	0,509752	Valid
22	0,396	0,284894	Tidak Valid
23	0,396	0,451824	Valid
24	0,396	0,771786	Valid
25	0,396	0,614098	Valid
26	0,396	0,424002	Valid
27	0,396	0,407667	Valid
28	0,396	0,202538	Tidak Valid
29	0,396	0,338395	Tidak Valid
30	0,396	0,400905	Valid
31	0,396	0,488843	Valid
32	0,396	0,437652	Valid
33	0,396	0,440917	Valid
34	0,396	0,461098	Valid
35	0,396	0,42913	Valid
36	0,396	0,455677	Valid
37	0,396	0,113198	Tidak Valid
38	0,396	0,494257	Valid
39	0,396	0,476939	Valid
40	0,396	0,445057	Valid
41	0,396	0,407517	Valid
42	0,396	0,043773	Tidak Valid

43	0,396	0,410614	Valid
44	0,396	0,424985	Valid
45	0,396	0,49804	Valid

Berdasarkan uji validitas yang telah dilakukan, maka diketahui terdapat 35 butir soal *posttest* yang valid yaitu *item* soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 19, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 38, 39, 40, 41, 43, 44, 45, dan sebanyak 10 soal yang tidak valid yaitu *item* soal nomor 8, 9, 13, 18, 20, 22, 28, 29, 37, dan 42 sehingga pada *item* soal yang tidak valid dibuang.

2. Uji Reliabilitas

Setelah dilakukan uji validitas terhadap tiap butir soal, kemudian butir soal *pretest* dan *posttest* akan diuji dengan uji reliabilitas yang bertujuan mengetahui tingkat konsistensi jawaban instrument tes. Berdasarkan uji reliabilitas yang dilakukan menggunakan rumus K-R 20 diperoleh hasil sebagai berikut:



Tabel 13
Hasil Uji Reliabilitas *Pretest*

Karakteristik	Hasil Uji Reliabilitas	Interpretasi	Kesimpulan
r_{hitung}	0,903655628	Sangat Kuat	Reliabel

Tabel 14
Hasil Uji Reliabilitas *Posttest*

Karakteristik	Hasil Uji Reliabilitas	Interpretasi	Kesimpulan
r_{hitung}	0,899508485	Sangat Kuat	Reliabel

Berdasarkan perhitungan uji reliabilitas diperoleh nilai $r_{11} = 0,903655628$ pada soal *pretest* dan nilai $r_{11} = 0,899508485$ untuk *posttest*, maka dapat disimpulkan instrumen soal *pretest* dan *posttest* sangat kuat/tinggi.

3. Uji Tingkat Kesukaran

Tujuan dilakukan uji tingkat kesukaran untuk mencari tahu seberapa sulit atau mudah sebuah butir soal bagi peserta didik. Soal yang baik adalah soal yang sedang yaitu memiliki indeks kesukaran 0,32 sampai 0,70 untuk soal yang tergolong mudah memiliki indeks kesukaran 0,71 sampai 1, sedangkan untuk soal yang memiliki indeks kesukaran 0,0 sampai 0,30 tergolong soal yang sukar.

Tabel 15
Analisis Tingkat Kesukaran Item Butir Soal *Pretest*

No Soal	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1	0,76	Mudah
2	0,64	Sedang
3	0,48	Sedang
4	0,52	Sedang
5	0,6	Sedang
6	0,36	Sedang
7	0,6	Sedang
8	0,68	Sedang
9	0,52	Sedang
10	0,56	Sedang
11	0,52	Sedang
12	0,6	Sedang
13	0,76	Mudah
14	0,56	Sedang
15	0,44	Sedang
16	0,56	Sedang
17	0,72	Mudah
18	0,52	Sedang
19	0,6	Sedang
20	0,68	Sedang
21	0,4	Sedang
22	0,64	Sedang
23	0,4	Sedang
24	0,52	Sedang
25	0,44	Sedang
26	0,72	Mudah
27	0,6	Sedang
28	0,56	Sedang

29	0,68	Sedang
30	0,76	Mudah
31	0,68	Sedang
32	0,52	Sedang
33	0,64	Sedang
34	0,68	Sedang
35	0,64	Sedang
36	0,68	Sedang
37	0,68	Sedang
38	0,44	Sedang
39	0,68	Sedang
40	0,6	Sedang
41	0,52	Sedang
42	0,6	Sedang
43	0,6	Sedang
44	0,68	Sedang
45	0,72	Mudah

Berdasarkan uji tingkat kesukaran, diketahui terdapat 6 butir soal *pretest* yang tergolong mudah yaitu *item* soal nomor 1, 13, 17, 26, 30, 45 dan sebanyak 39 soal yang tergolong sedang yaitu *item* soal nomor 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 27, 28, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, dan 44.

Tabel 16
Analisis Tingkat Kesukaran Item Butir Soal *Posttest*

Nomer Soal	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1	0,6	Sedang
2	0,6	Sedang
3	0,4	Sedang
4	0,64	Sedang
5	0,6	Sedang
6	0,56	Sedang
7	0,56	Sedang
8	0,52	Sedang
9	0,56	Sedang
10	0,56	Sedang
11	0,52	Sedang
12	0,52	Sedang
13	0,48	Sedang
14	0,56	Sedang
15	0,48	Sedang

16	0,52	Sedang
17	0,6	Sedang
18	0,44	Sedang
19	0,64	Sedang
20	0,56	Sedang
21	0,64	Sedang
22	0,68	Sedang
23	0,68	Sedang
24	0,6	Sedang
25	0,48	Sedang
26	0,68	Sedang
27	0,52	Sedang
28	0,56	Sedang
29	0,52	Sedang
30	0,6	Sedang
31	0,8	Mudah
32	0,64	Sedang
33	0,48	Sedang
34	0,68	Sedang
35	0,56	Sedang
36	0,64	Sedang
37	0,64	Sedang
38	0,52	Sedang
39	0,52	Sedang
40	0,6	Sedang
41	0,44	Sedang
42	0,68	Sedang
43	0,64	Sedang
44	0,52	Sedang
45	0,6	Sedang

Berdasarkan uji tingkat kesukaran yang telah dilakukan, maka diketahui terdapat item butir soal *posttest* yang tergolong mudah yaitu soal nomor 31 dan soal yang tergolong sedang yaitu *item* soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, dan 45.

4. Uji Daya Pembeda

Uji daya beda dilakukan untuk membedakan peserta didik kedalam kategori rendah atau tinggi prestasinya.

Tabel 17
Analisis Uji Daya Pembeda Item Butir Soal *Pretest*

No Soal	Daya Beda	Kesimpulan
1	0,141026	Jelek
2	0,371795	Cukup
3	0,358974	Cukup
4	0,442308	Baik
5	0,288462	Cukup
6	0,429487	Baik
7	0,448718	Baik
8	0,134615	Jelek
9	0,602564	Baik
10	0,525641	Baik
11	0,442308	Baik
12	0,448718	Baik
13	0,461538	Baik
14	0,365385	Cukup
15	0,435897	Baik
16	0,365385	Cukup
17	0,378205	Cukup
18	0,602564	Baik
19	0,288462	Cukup
20	0,455128	Baik
21	0,192308	Jelek
22	0,371795	Cukup
23	0,512821	Baik
24	0,282051	Cukup
25	0,435897	Baik
26	0,378205	Cukup
27	0,288462	Cukup
28	0,205128	Cukup
29	0,294872	Cukup
30	0,301282	Cukup
31	0,134615	Jelek
32	0,442308	Baik
33	0,371795	Cukup
34	0,455128	Baik
35	0,371795	Cukup
36	-0,02564	Jelek Sekali

37	0,294872	Cukup
38	0,596154	Baik
39	0,455128	Baik
40	0,128205	Jelek
41	0,282051	Cukup
42	0,608974	Baik
43	0,448718	Baik
44	0,294872	Cukup
45	0,057692	Baik

Berdasarkan uji daya pembeda yang telah dilakukan, diketahui terdapat 4 butir soal *pretest* yang tergolong jelek yaitu *item* soal nomor 1, 8, 21, 31 dan soal nomor 36 tergolong jelek sekali, dan sebanyak 19 soal yang tergolong cukup yaitu *item* soal nomor 2, 3, 5, 14, 16, 17, 19, 22, 24, 26, 27, 28, 29, 30, 33, 35, 37, 41, 44 dan sebanyak 23 soal yang tergolong baik yaitu *item* soal nomor 4, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 18, 20, 23, 25, 32, 34, 38, 39, 42, 43, dan 45.

Tabel 18
Analisis Uji Daya Pembeda Item Butir Soal Posttest

No Soal	Daya Beda	Kesimpulan
1	0,608974	Baik
2	0,288462	Cukup
3	0,512821	Baik
4	0,211538	Cukup
5	0,448718	Baik
6	0,525641	Baik
7	0,685897	Baik
8	-0,03846	Jelek
9	0,205128	Cukup
10	0,525641	Baik
11	0,442308	Baik
12	0,442308	Baik
13	0,358974	Cukup
14	0,525641	Baik
15	0,519231	Baik
16	0,442308	Baik
17	0,448718	Baik
18	0,115385	Jelek
19	0,532051	Baik

20	0,044872	Jelek
21	0,532051	Baik
22	0,134615	Jelek
23	0,294872	Cukup
24	0,608974	Baik
25	0,679487	Baik
26	0,455128	Baik
27	0,282051	Cukup
28	0,205128	Cukup
29	0,282051	Cukup
30	0,288462	Cukup
31	0,224359	Cukup
32	0,211538	Cukup
33	0,519231	Baik
34	0,455128	Baik
35	0,365385	Cukup
36	0,371795	Cukup
37	-0,10897	Jelek
38	0,442308	Baik
39	0,442308	Baik
40	0,448718	Baik
41	0,596154	Baik
42	-0,02564	Jelek
43	0,371795	Cukup
44	0,282051	Cukup
45	0,288462	Cukup

Berdasarkan uji daya pembeda yang telah dilakukan, maka diketahui terdapat 6 butir soal *posttest* yang tergolong jelek yaitu *item* soal nomor 8, 18, 20, 22, 37, 42 dan sebanyak 16 soal yang tergolong cukup yaitu *item* soal nomor 2, 4, 9, 13, 23, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 35, 36, 43, 44, 45 dan sebanyak 23 soal yang tergolong baik yaitu *item* soal nomor 1, 3, 5, 6, 7, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 19, 21, 24, 25, 26, 33, 34, 35, 38, 39, 40, dan 41.

5. Kesimpulan Hasil Uji Coba Instrumen

Berdasarkan hasil uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda, maka soal yang akan digunakan peneliti untuk *pretest* dan *posttest* masing-masing sebanyak 35 soal. Soal yang akan digunakan untuk *pretest* yaitu soal nomor 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 29, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 38, 39, 41, 42, 43, 45

dan soal untuk *posttest* yaitu soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 19, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 38, 39, 40, 41, 43, 44, dan 45.

B. Hasil Analisis Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan mengetahui apakah data yang dikumpulkan dan diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan menggunakan rumus *Lieliefors*. Uji normalitas data hasil belajar Bahasa Lampung peserta didik kelas IV MI Muhammadiyah Tangkit Batu Natar adalah sebagai berikut:

Tabel 19
Hasil Uji Normalitas *Pretest*

Karakteristik	Hasil <i>Pretest</i>		Kriteria	Interpretasi
	Eksperimen	Kontrol		
L_{hitung}	0,118	0,162	$L_{hitung} < L_{tabel}$	Normal
L_{tabel}	0,166	0,19		

Tabel 20
Hasil Uji Normalitas *Posttest*

Karakteristik	Hasil <i>Posttest</i>		Kriteria	Interpretasi
	Eksperimen	Kontrol		
L_{hitung}	0,099	0,111	$L_{hitung} < L_{tabel}$	Normal
L_{tabel}	0,166	0,19		

Nilai L_{tabel} diambil berdasarkan pada tabel nilai kritis L uji *Liliefors* pada taraf signifikan $\alpha = 0,5$. Hasil pengujian normalitas *pretest* diperoleh hasil $L_{hitung} (pretest) = 0,118 < L_{tabel} = 0,166$ pada kelas eksperimen dan diperoleh hasil $L_{hitung} (posttest) = 0,162 < L_{tabel} = 0,19$ pada kelas kontrol. Sedangkan untuk nilai $L_{hitung} (posttest) = 0,099 < L_{tabel} = 0,166$ pada kelas eksperimen dan $L_{hitung} (posttest) = 0,111 < L_{tabel} = 0,19$ pada kelas kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semua data berdistribusi normal karena $L_{hitung} < L_{tabel}$.

2. Uji Homogenitas

Setelah kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas menggunakan uji F dengan hasil perhitungan sebagai berikut.

Tabel 21
Hasil Uji Homogenitas *Pretest*

Kelas	F_{hitung}	F_{tabel}	Kriteria	Kesimpulan
Eksperimen dan kontrol	1,482064568	2,097821415	$F_{hitung} < F_{tabel}$	Homogenitas

Tabel 22
Hasil Uji Homogenitas *Posttest*

Kelas	F_{hitung}	F_{tabel}	Kriteria	Kesimpulan
Eksperimen dan kontrol	0,887158354	2,097821415	$F_{hitung} < F_{tabel}$	Homogenitas

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa pengujian homogenitas pretes dan posttest baik dikelas eksperimen maupun kelas kontrol didapatkan hasil $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga dapat dikatakan uji kesamaan dua variabel memiliki sifat yang sama (homogen). Setelah uji normalitas dan uji

homogenitas terpenuhi maka dapat dilanjutkan pengujian hipotesis yang akan menggunakan uji-t yang dilakukan menggunakan microsoft excel.

3. Uji Hipotesis

Setelah melaksanakan uji normalitas dan uji homogenitas terpenuhi, maka dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui adakah pengaruh atau tidak dari media pembelajaran *flash card* terhadap hasil belajar Bahasa Lampung peserta didik kelas IV MI Muhammadiyah. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan **uji t**. Hasil pengujian hipotesis dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 23
Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	T_{hitung}	T_{tabel}	Kriteria	Kesimpulan
Eksperimen dan kontrol	2,648661262	2,014103359	$T_{hitung} > T_{tabel}$	H_1 diterima

Berdasarkan tabel perhitungan diatas, maka diperoleh $T_{hitung} = 2,648661262$ dan $T_{tabel} = 2,014103359$. Dengan kriteria $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap hasil belajar Bahasa Lampung kelas IV MI Muhammadiyah Tangkit Batu Natar.

C. Pembahasan

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan dua kelas sebagai sampel penelitian yang terdiri dari kelas eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen yang berjumlah 27 peserta didik menggunakan media belajar *flash card* sedangkan kelas kontrol diberlakukan media gambar yang terdiri dari 20 peserta didik. Kemampuan yang diuji yaitu hasil belajar kedua kelas.

Data berupa hasil belajar Bahasa Lampung peserta didik baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol tersebut telah dilakukan uji prasyarat yaitu normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan uji normalitas diketahui $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka kelompok kelas eksperimen dan kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Kemudian pengujian dilanjutkan perhitungan uji homogenitas $F_{hitung} < F_{tabel}$ dari kedua kelas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berdistribusi homogen atau memiliki variansi yang sama. Berdasarkan perhitungan uji hipotesis menggunakan uji-t dengan excel, diperoleh $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $T_{hitung} = 2,648661262$ dan $T_{tabel} = 2,014103359$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *flash card* terhadap hasil belajar Bahasa Lampung peserta didik.

Flash card adalah kartu-kartu berupa gambar yang disesuaikan dengan materi pelajaran yang dapat mempermudah pendidik untuk menyampaikan materi yang hendak disampaikan, dalam hal ini materi beragam misalnya masalah keterampilan membaca, maka media yang digunakan adalah kartu huruf dan kartu kata, dan bisa pula berupa pengetahuan umum.⁶⁶ Penggunaan media *flash card* diawali dengan pendidik menjelaskan aturan belajar menggunakan media *flash card*. Pertama pendidik berdiri didepan kelas sambil memainkan kartu kemudian peserta didik mengikuti perkataan pendidik sambil memperhatikan kata atau gambar yang ada di *flash card*. Kemudian peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dan memperoleh tugas sebagai pendalaman terhadap materi yang diajarkan.

⁶⁶Budi Rahman, Haryanto, "Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media *Flashcard* pada Peserta Didik Kelas 1 SDN Bajayau Tengah 2". *Jurnal Prima Edukasia*, Vol. 2 No. 2, Tahun 2014, h. 133.

Pembelajaran di kelas kontrol dilaksanakan menggunakan media gambar. Pendidik menjelaskan materi dengan cara menggunakan beberapa gambar yang telah disiapkan kemudian peserta didik mengamati pembelajaran. Kemudian peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dan memperoleh tugas sebagai pendalaman terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil rata-rata *pretest-posttest* diketahui terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh hasil rata-rata pretest 55,92 dan mengalami peningkatan pada hasil post test menjadi 78,07. Sedangkan di kelas kontrol yang mendapat rata-rata nilai pretest 53,4 dan meningkat pada hasil belajar menjadi 72,2. Jadi, dapat diketahui bahwa hasil pretest pada kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Hal ini dikarenakan pada kelas eksperimen menggunakan media flash card yang membuat peserta didik ikut aktif berpartisipasi dalam proses belajar sehingga kemungkinan pemahaman materi peserta didik lebih tinggi dibanding kelas kontrol yang hanya menggunakan media gambar.

Penggunaan media *flash card* pada setiap pembelajaran memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Pembelajaran menggunakan media *flash card* yang dimainkan secara berulang-ulang akan membantu peserta didik lebih cepat mengingat materi yang dipelajari. Sedangkan pada kelas kontrol yang diberlakukan media gambar tidak dapat membuat seluruh peserta ikut aktif dalam proses belajar dikarenakan peserta didik hanya duduk berdiam diri melihat gambar yang disediakan pendidik kemudian mereka akan mencatat materi belajar pada hari itu.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar Bahasa Lampung menggunakan media *flash card* di MI Muhammadiyah Tangkit Batu daripada menggunakan media gambar. Berdasarkan pengumpulan dan analisis terhadap data yang diperoleh dari hasil rata-rata pretest 55,92 dan mengalami peningkatan hasil posttest 78,07 pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh rata-rata nilai pretest 53,4 dan nilai posttest 72,2. Berdasarkan uji hipotesis terhadap hasil belajar yang dilakukan menggunakan uji-t diperoleh $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $T_{hitung} = 2,648661262$ dan $t_{tabel} = 2,014103359$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *flash card* terhadap hasil belajar Bahasa Lampung peserta didik kelas IV MI Muhammadiyah Tangkit Batu Natar..

B. Saran

Setelah memperhatikan hasil data yang dianalisis, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Agar tercapainya hasil belajar peserta didik seperti yang diharapkan, pendidik sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif agar peserta didik ikut berperan aktif dalam proses belajar sehingga materi yang akan diterima peserta didik dapat diserap dengan baik.

2. Kepada peneliti yang ingin meneliti lebih lanjut tentang penggunaan media *flash card*, sebaiknya mempertimbangkan jumlah peserta didik karena kelas media *flash card* hanya cocok untuk kelas kecil atau kurang dari 30 peserta didik.
3. Saat proses pembelajaran dengan menggunakan media *flash card*, sebaiknya dapat mengkondisikan kelas supaya peserta didik dapat berfokus sehingga hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan.



DAFTAR PUSTAKA

- Ansori, Muslich dan Sri Iswanti. 2017. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Anwar, Muklis. 2016. *Buku Pembelajaran Ppkn*. Semarang: Wisma Putra.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asril, Zainal. 2016. *Micro Teaching*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- At-Tanzil. 2016. *“Al-Qur'an dan Terjemahnya Jus 1 s/d 30*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Aunurrahman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Chotimah, Chusnul dan Muhammad Fathurohman. 2018. *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- El Khuluqo, Ihsana. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamzah, Ali. 2014. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hotimah, Empit. 2010. *Penggunaan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Semarang Garut*. Jurnal Pendidikan: Universitas Garut. Vol. 04, No. 01.
- Iskar. 2014. *Kamus Bahasa Aksara Lampung*. Bandar Lampung : Smart Cipta Intelekta.
- Jakni. 2016. *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Luh Made Setiawati, Ni, dkk. 2015. *“Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VI SDLBB Negeri Tabanan”*. Universitas Ganesha Singaraja, Indonesia. Vol. 5, No. 1.
- Maghfiroh, Lailatul. 2013. *Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS*, PGSD FIP UNESA JPGSD. Vol. 01, No 02.
- Mega Putri, Arifa. 2017. *Buku Ajar Bahasa Lampung*. Bandar Lampung: An-Nuur Press.
- Nanang Martono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Nurjannah. 2015. "*Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosa Kata Melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas II SDN 5 SONI*". Universitas Tadulako: Jurnal Kreatif Tadulako. Vol. 4, No. 8.
- Rahman, Budi dan Haryanto. 2014. *Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Pada Siswa Kelas 1 SDN Bajayau Tengah 2*. Jurnal Prima Edukasia. Vol. 2, No. 2.
- Sabarruddin. 2012. *Lampung Pepadun dan Saibatin/Pesisir*. Jakarta: Buletin Way Lima Manjau.
- Said, Alamsyah dan Budimanjaya, Andi. 2015. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Kencana.
- Sastra Negara, Hasan. 2014. "*Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)*". Jurnal Terampil: Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. Vol. 1 No. 2.
- Sohibun dan Filza Yuliana Ade. 2017. "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive*". Jurnal Tadris: Keguruan dan Ilmu Tarbiyah. Vol. 02.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujadi, Firman. 2012. *Lampung Sai Bumi Ruwa Jurai*. Jakarta: Cita Insan Madani.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- . 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Pranada Media Group.
- Warsiyem, dkk, 2016. "*Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Lampung Berbasis Team Games Tournament*". Jurnal Tiyuh Lampung: Pendidikan Bahasa, Sastra dan Budaya Daerah.
- Yusuf, Muri. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Yusuf T. M, Mutmainah Amin. 2016. "*Pengaruh Mind Map Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*". Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah". Vol 1 No. 01.